スーパーファミコン®

取扱説明書 SHVC-CG



カービィボウル



Nintendo®

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「カービィボウル」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

『カービィボウル』とは、ゴルフやビリヤードの要素を取り入れた不思議な世界のもと、ボールになったカービィをショットすることで、敵をクリアしてスコアを競うゲームです。コース中にはいろいろな仕掛けや、おなじみの敵キャラクターがいっぱい登場します。シリーズ初の2プレイも楽しめます。

もくじ

ものがたり

小さな星の小さな国、あきれかえるほど平和なプププランドは、夢の泉の事件以来、すっかり落ち着きを取り戻していました。人々は何事もなかったかのように、おいしいごはん、きもちいいおひるねを楽しみながら、のんびりと平和な日々を過ごしていました。
そんな人々の夜を静かに見守っているのがプププランドの夜空に輝く無数の星たち。その美しさはあまりにも有名で、人々の自慢のひとつでもあります。





ある夜のこと、プププランドの人々が「今夜もきれいな星空を眺めながら、いい夢を見ようかな。」と夜空を見上げたところ、な、なんと! 夜空は真っ黒、星のまたたきひとつありませんでした。あくる日、不安な朝を迎えた人々は大騒ぎです。「星はいったいどうしたの?」「星空はもう見られないの?」「大丈夫、きっと今夜は美しい星空に戻っているさ!」しかし、人々の願いも届かず、その夜もその次の夜も美しい星たちが帰ってくることはありませんでした。

美しい星空を見ることができなくなってから、いったいいく日が過ぎてしまったのでしょうか？毎晩おとずれるのは、星のまたたきひとつない真っ黒な夜空だけです。プププランドの人々のショックはかなり大きく、不安からしだいにおいしいごはんものどを通らなくなり、すてきな夢も楽しめなくなって、みるみる元気を失っていきました。やがて町からは笑い声がなくなり、人々から笑顔が消えていきました。今日もプププランドに暗く重苦しい夜がやってきて、長い一日が終わろうとしています。



「どうやら犯人はデデデ大王らしい。」
「美しい星たちをひとりじめしたくて、ひとつ残らず隠してしまったにちがいない。」
いつしかプププランド中に、このようなうわさが広まりだしました。やはりこの事件はわがままなデデデ大王のしわざなのでしょうか？

もしそうならば、この事態を救えるのは彼しかいません。
そう、春風とともにやってきてプププランドの危機を何度も救ったあの若者、カービィです。
かくして、再びデデデ大王をこらしめ、奪われた星たちを取り戻すために、カービィは長い長い冒険に出るのでした。めざすは、天空に浮かぶデデデ大王の城。
いろいろな仕掛けがいっぱいの城の中では、手下達が星をひとつずつ持ってカービィを待ちかまえています。
今度の冒険は、今まで以上に困難なモノになるでしょう。
がんばれカービィ！



コントローラの使い方

●ガイドラインのコントロール

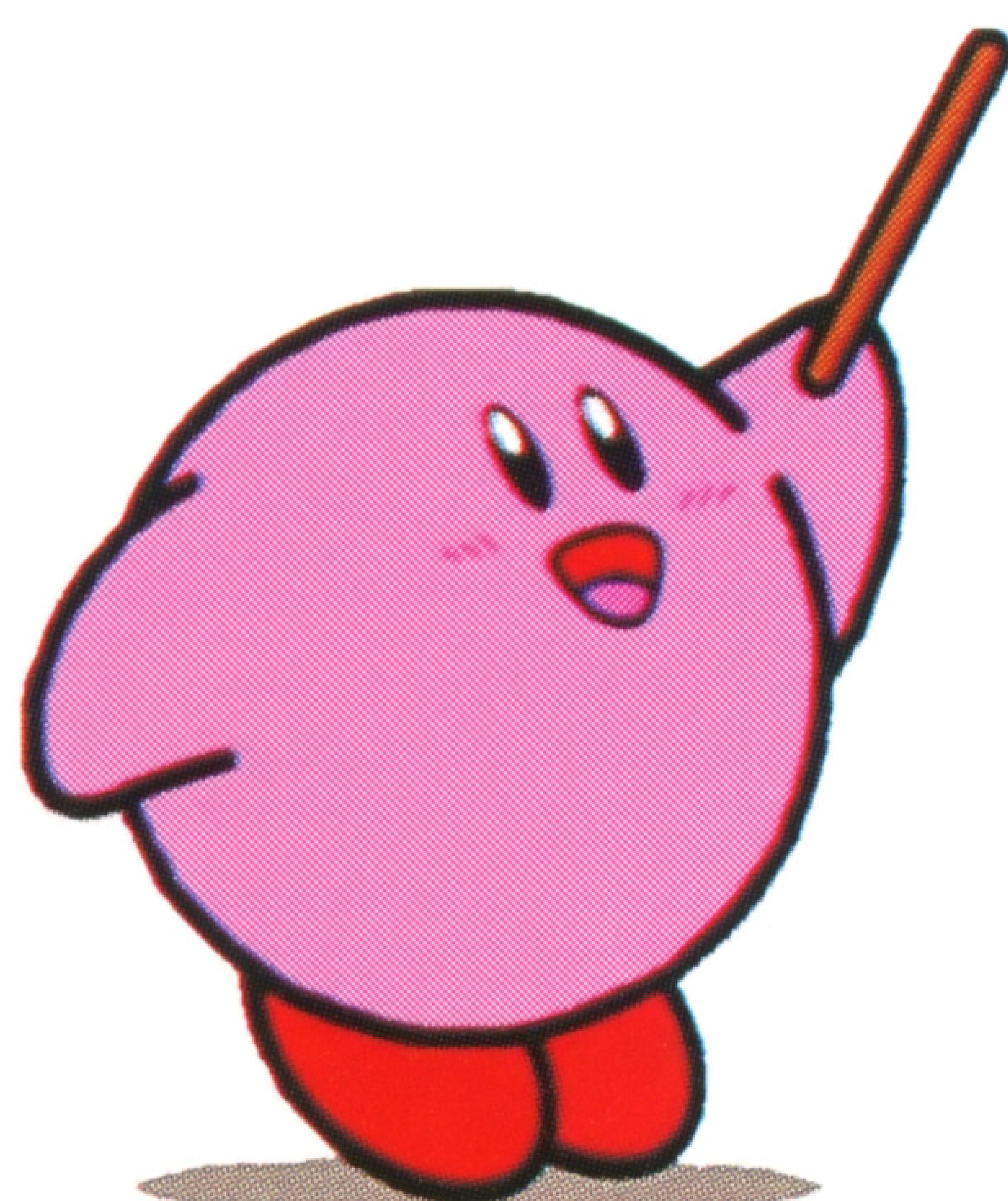
球筋を表すガイドラインを動かします。上でフライ、下でゴロに替わります。 →22P

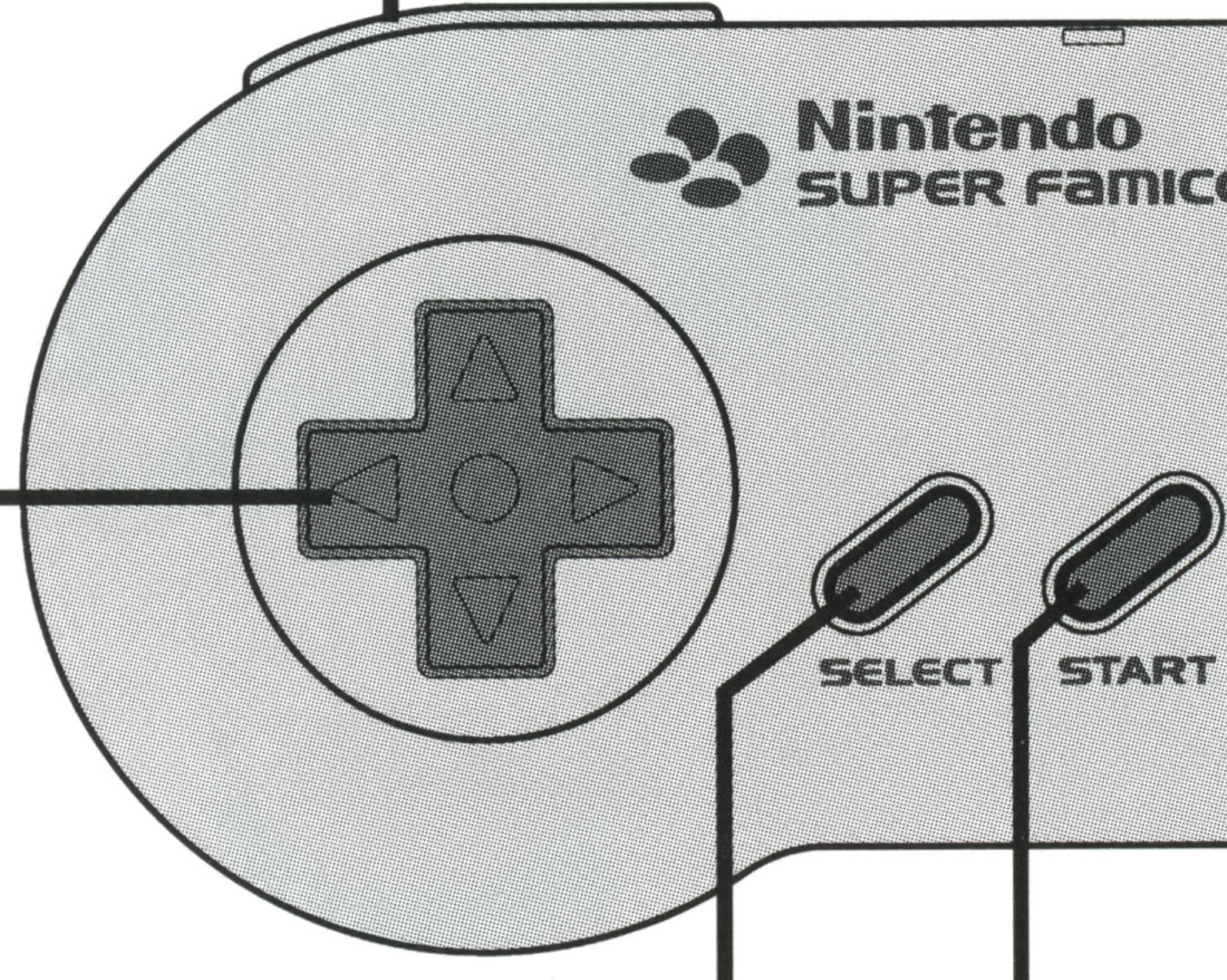
●スピンのガイドライン表示 →28P

Bボタンを押しながら動かすことで、スピンをかけた時のガイドラインを見ることができます。

●ガイドラインのステップ移動

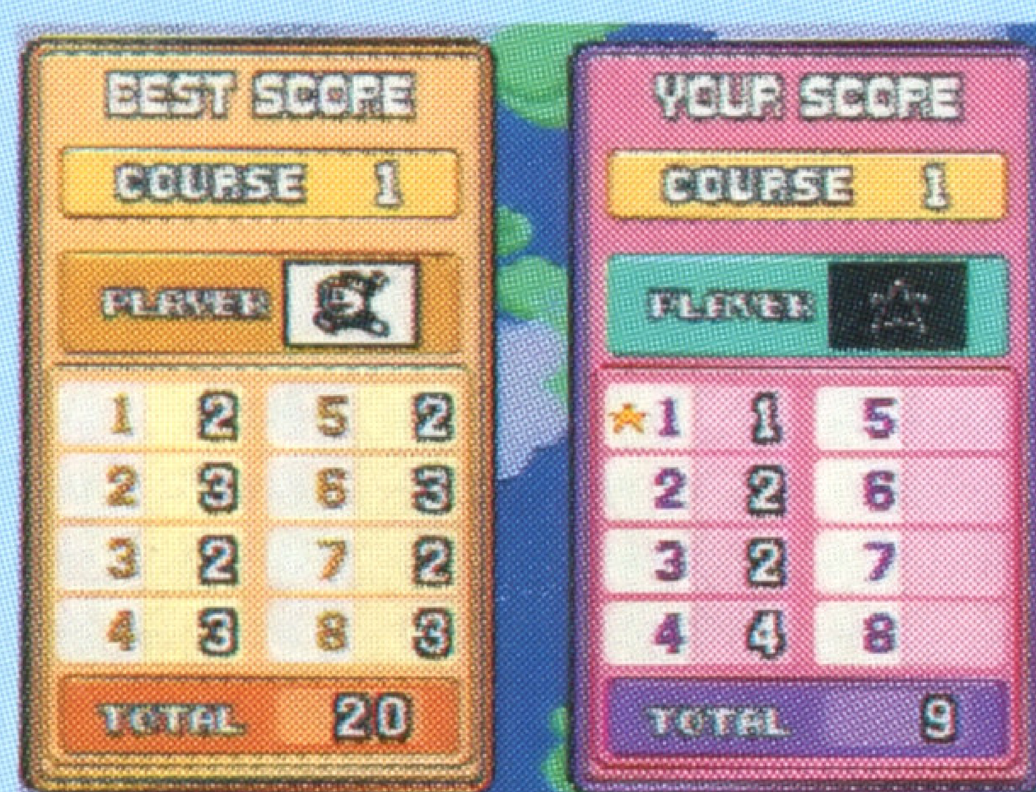
45度単位でガイドラインを左右に移動できます。





●スコア表示

現在プレイしているコースのスコア表を見ることができます。



●メッセージパネル表示

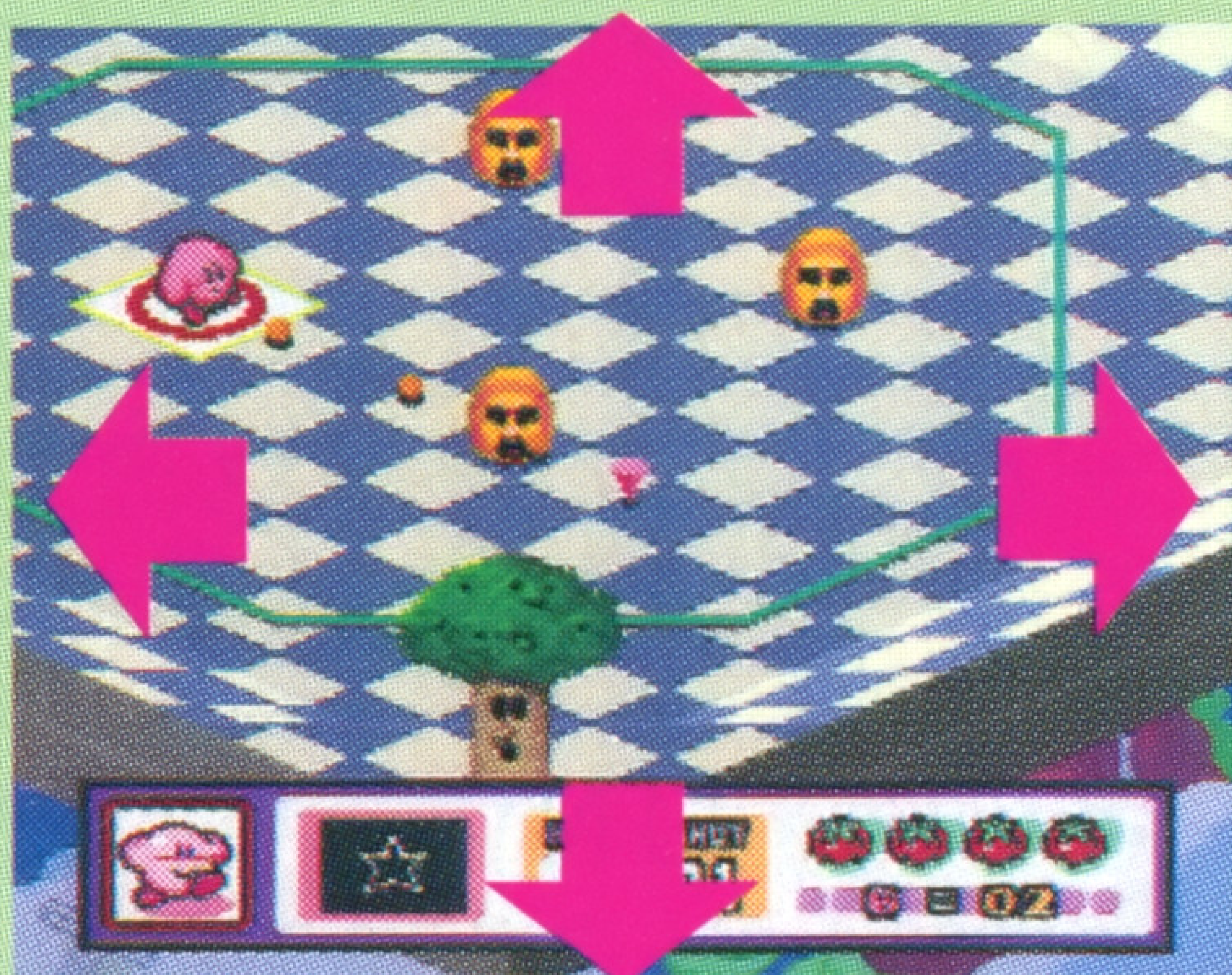
ゲーム中にコースセレクト画面やタイトル画面に戻りたい時などにこのパネルを開きます。

→39P

※L・R・スタート・セレクトボタンを同時に押すと、

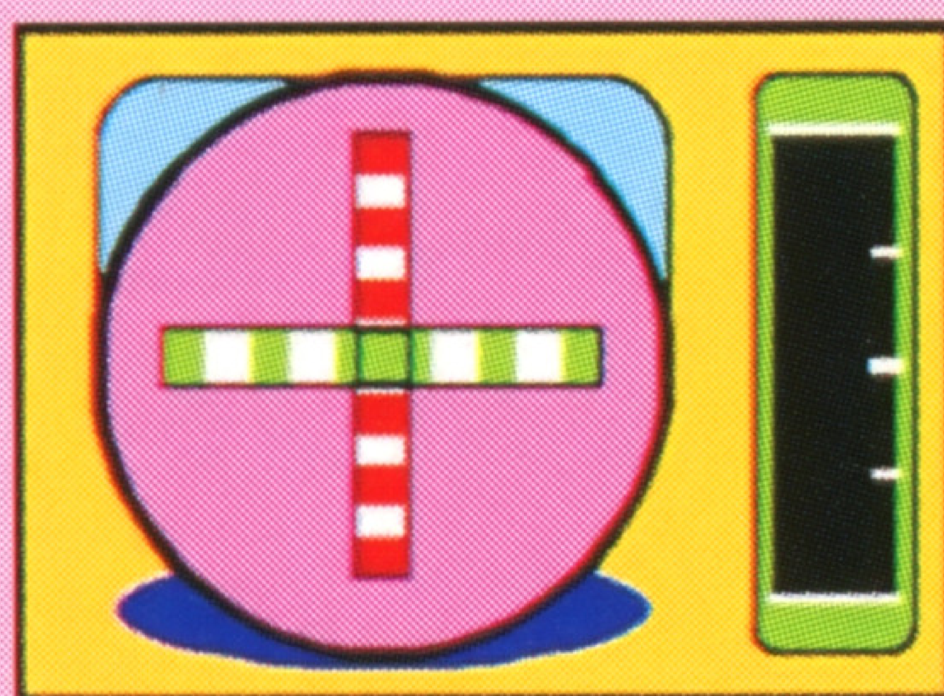
●画面のスクロール

Yボタンを押しながら十字ボタンを動かせば、画面からはみ出た地形も見ることができます。



●ショットパネル

ショットパネルを開き、トップ・バックスピンの有無、パワーを順に決定することでボールをショットできます。



→21P

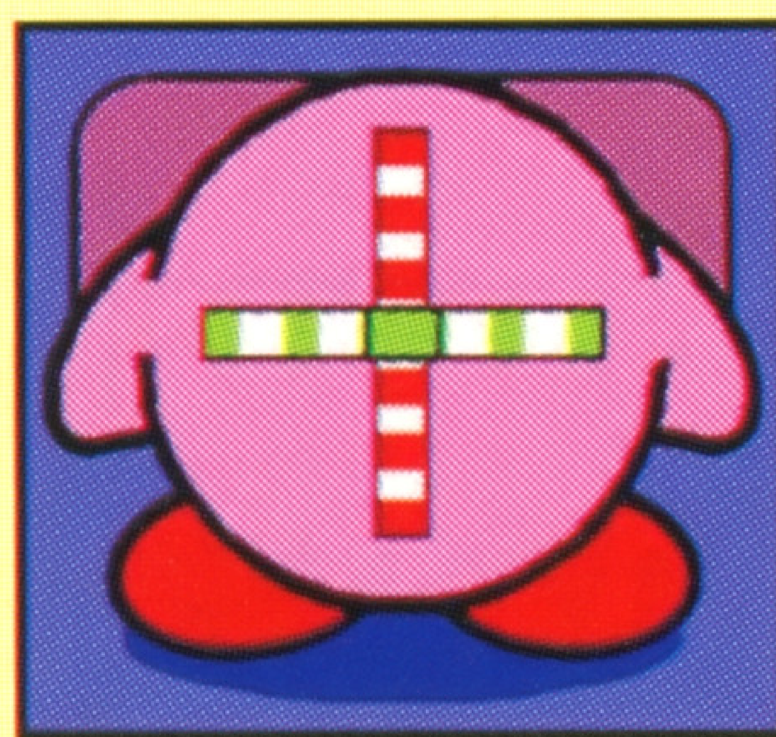
●がんばれ

タイミング良く押すとボールがよくはずむ状態になります。

→30P

●スピンパネルを開く

押したままにするとスピンパネルが開きます。 →28P



●能力の使用

敵に当たって能力を手に入れると、ボールが動いている時に押すことで、能力を使うことができます。

→32P

●ショットキャンセル

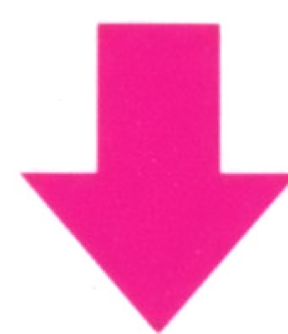
ゲームをリセットすることができます。

ゲームを始める前に

カセットをスーパーファミコン本体に正しくセットし、電源スイッチをONにしてください。タイトル画面が現れたらスタートボタンもしくはAボタンで画面を進めます。



※タイトル画面のままにしておくとデモ画面が始まります。



スタートボタン、またはAボタン

1プレイゲーム、2プレイゲーム、デモプレイのいずれかを選び、スタートボタンかAボタンで決定すれば、それぞれのモードに進むことができます。



1 PLAY GAME	いかに少ない打数でクリアしていくかというルールで、64ホール(1コース8ホール×8コース)を順にプレイしていきます。
2 PLAY GAME	1打ずつ交替で打ちながら、ポイントを奪い合います。8ホール終了した時の合計ポイントで勝敗を競います。
DEMO PLAY	ゲームをプレイしていくうえで必要なテクニックなどを、学習できます。

ゲームモードの選択

それぞれのモードを選ぶと、以下の順序で画面は進行します。

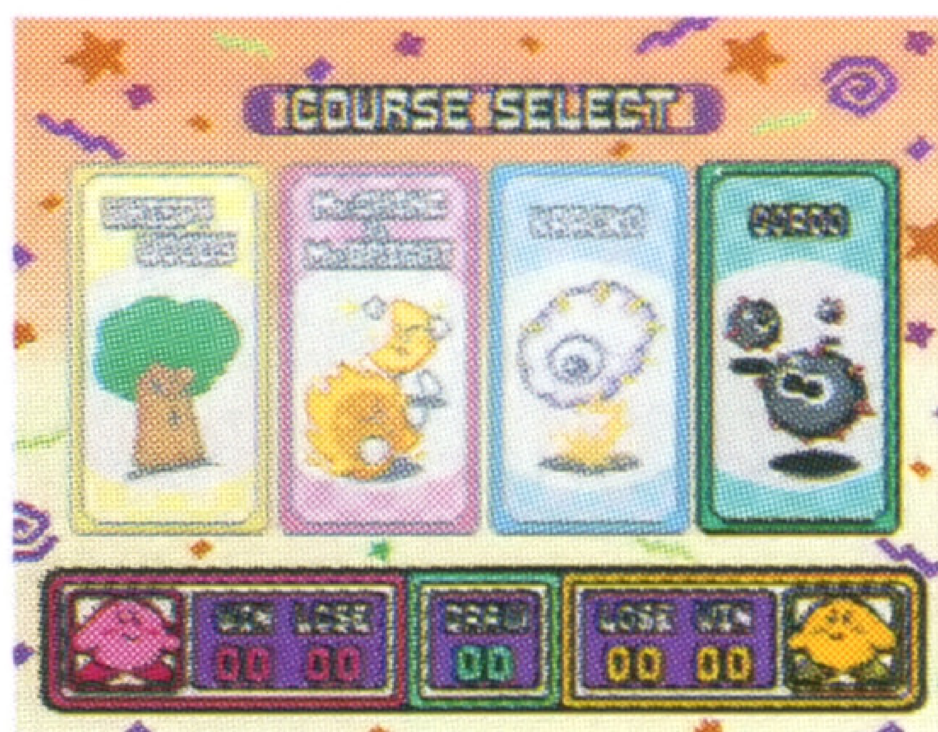
1プレイゲーム	2プレイゲーム	デモプレイ

スタートボタン、またはAボタンですすめる。キャンセルはBボタン。

メンバーズリスト



コースセレクト



デモプレイセレクト



スタートボタン、またはAボタンですすめる。キャンセルはBボタン。

コースセレクト



ハンディキャップ設定



デモプレイ



スタートボタン、またはAボタンですすめる。

コースデモ画面

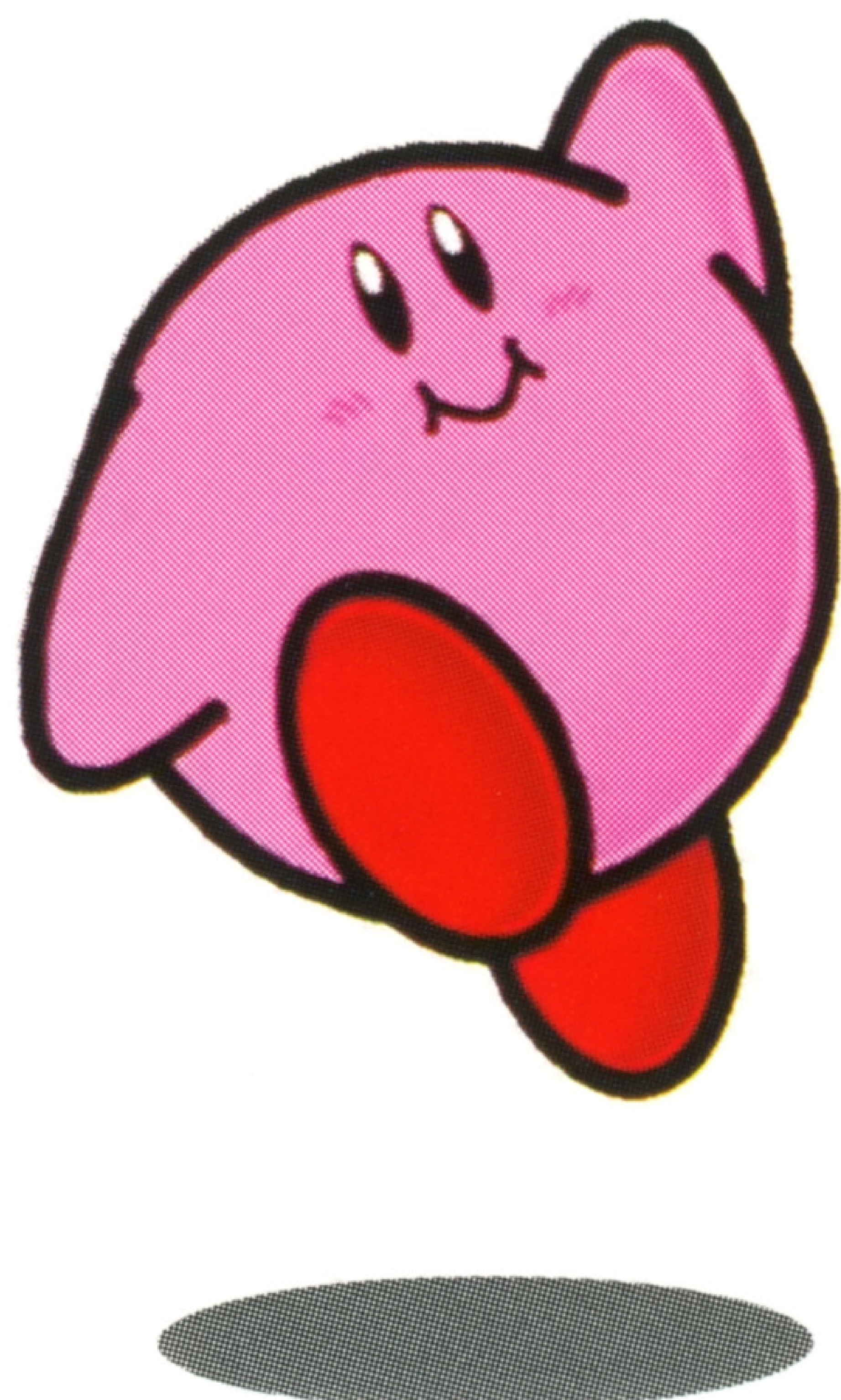
スタートボタン、またはAボタンですすめる。

1プレイ開始



2プレイ開始





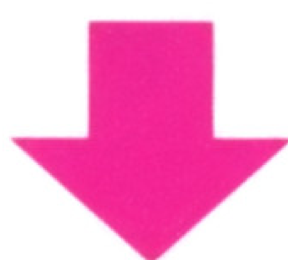
メンバー登録（1プレイゲーム）

メンバーズリスト画面には、次のような項目があります。

★ニューメンバー（メンバーとうろく）★

初めてプレイする時は、ネームエントリーの画面で自分の名前を作成、登録する必要があります。 十字ボタンの上下で「NEWMEMBER」を選び、Aボタンで決定します。



Aボタン 

名前を書く



Aボタンを押しながら十字ボタンでえんぴつを操作して名前を作成します。書き終わったら、えんぴつをOKに移動して、Aボタンを押して名前を登録します。

名前を消す



Bボタンを押すとえんぴつが消しゴムに変わり、十字ボタンで操作して書いた線を消すことができます。また、えんぴつをCLRに移動してAボタンを押せば、全て消すこともできます。



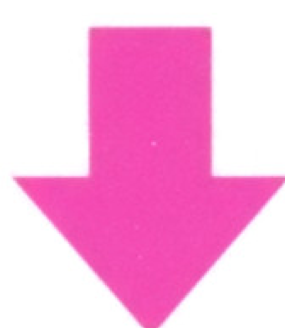
※えんぴつで書く以外に、あらかじめ用意されたスタンプを押して登録することもできます。LかRボタンでスタンプを選び、Aボタンでスタンプします。

※2プレイゲームで遊ぶ時は名前を登録する必要はありません。

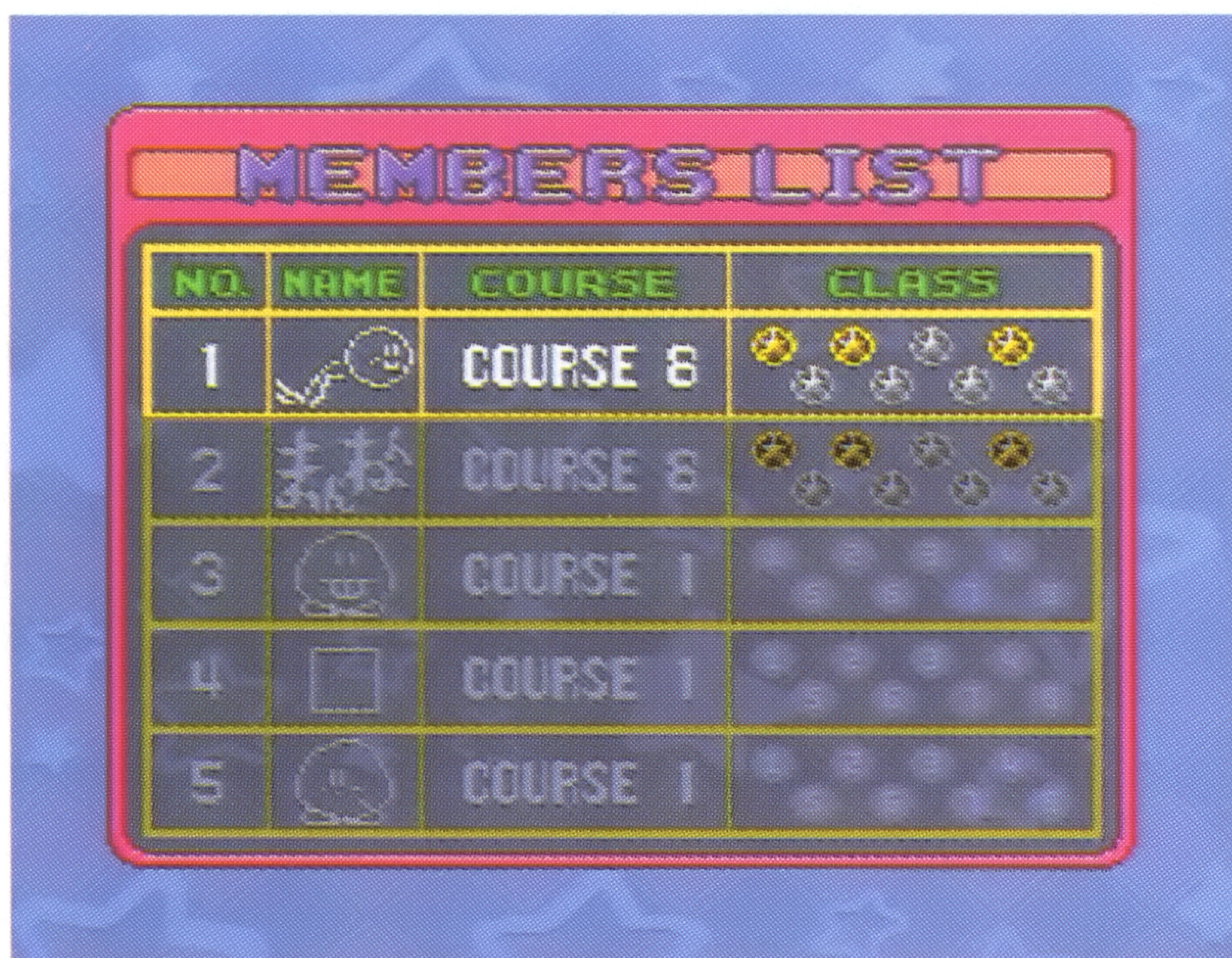
★メンバーズ(メンバーをえらぶ)★

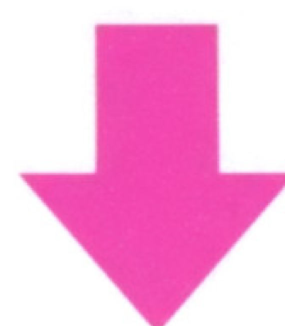
ネームエントリー後は、メンバーとして名前がメンバーズリストに登録されます。次回からは「MEMBERS」を選び、Aボタンで決定してください。



Aボタン  Bボタンキャンセル

メンバーは5人まで登録することができます。名前の右側には挑戦中のコース番号と、獲得したメダル(→16P)が表示されます。



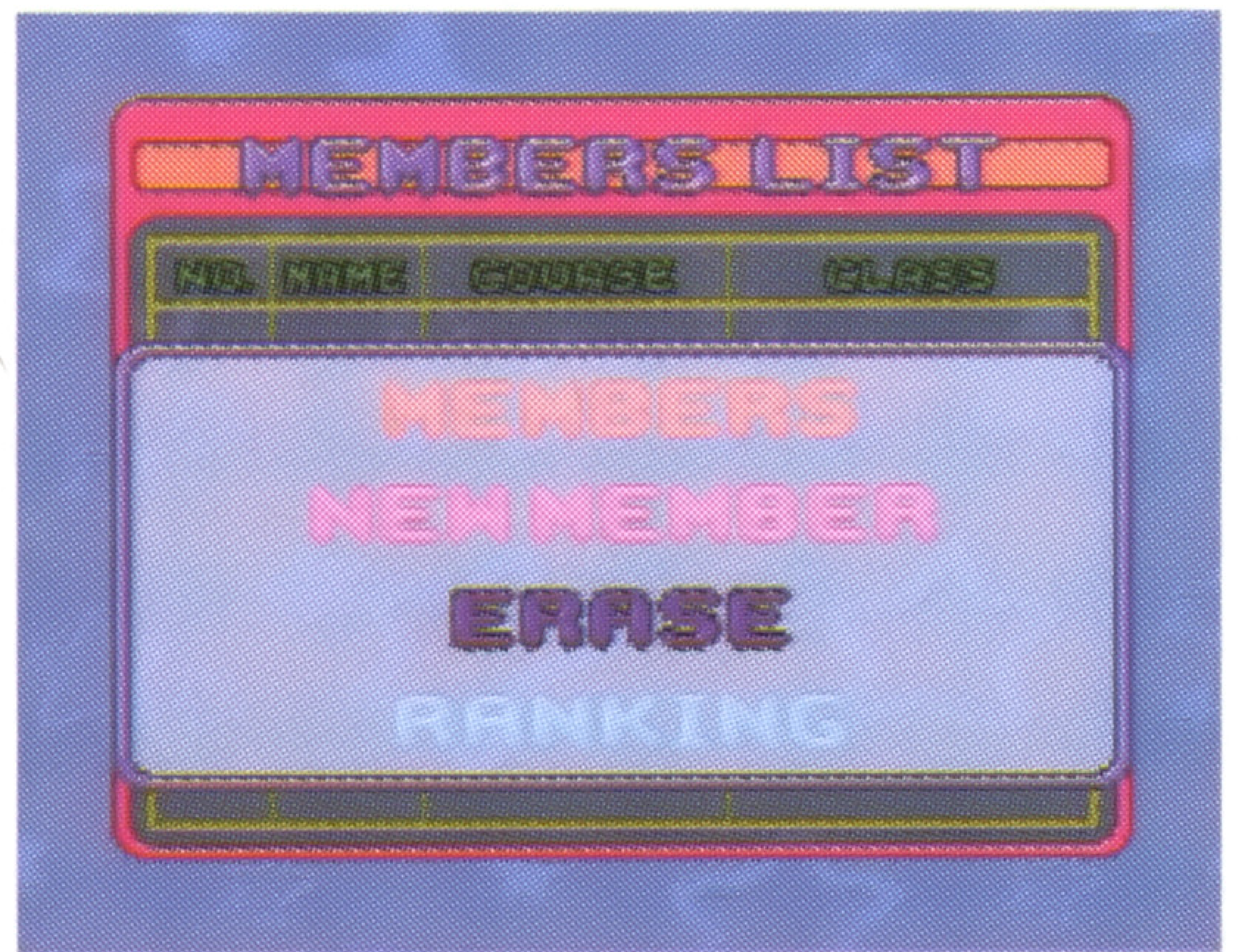
Aボタン  Bボタンキャンセル

十字ボタンの上下で自分の名前を選び、Aボタンで決定すれば、コースセレクト画面に移行します。



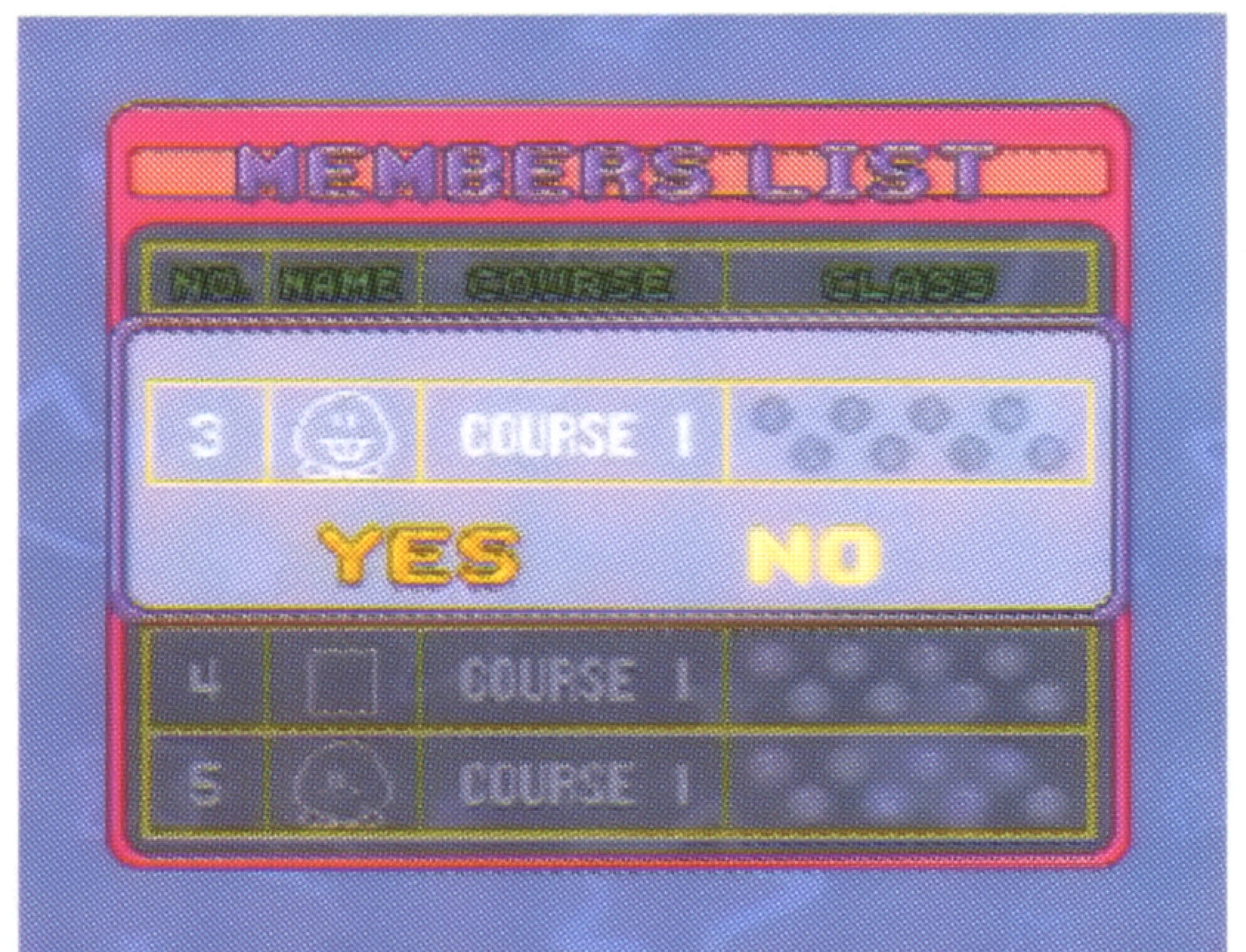
★イレース(メンバーをけす)★

新しく名前を登録したいが、すでにメンバーが5人登録されている場合は、登録されている名前のどれかを消さなくてはなりません。このような時「ERASE」を選びます。



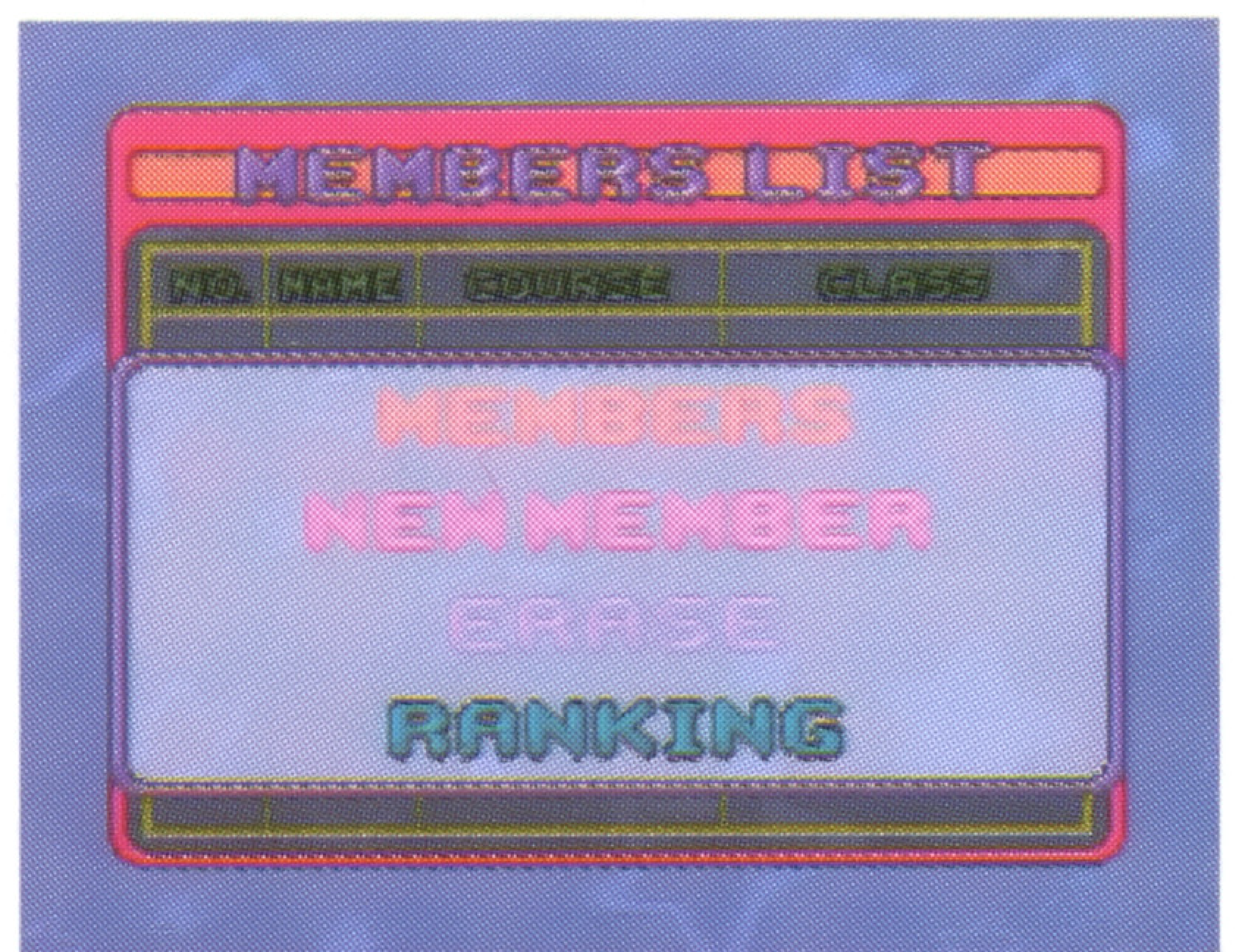
Aボタン　Bボタンキャンセル

消したい名前を選び、Aボタンを押すとYESかNOのウィンドウが表示されます。十字ボタンでYESを選び、Aボタン決定で名前を消すことができます。



★ランキング★

各コースでの優秀なスコアや、名前、獲得したメダルの種類は上位30人分までランク表示されます。「RANKING」を選ぶとコース1のランキング表が現われます。



Aボタン　Bボタンキャンセル

6位以下のスコアを見たい時は十字ボタンの下を、別のコースのランキングを見たい時は左右を押してください。また、Aボタンを押すと、選んだコースのスコア表を見ることができます。

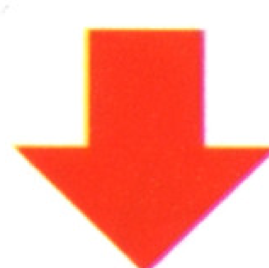


デモプレイ

プレイするうえで知っておくべき内容を、デモプレイと簡単なメッセージで学習することができます。十字ボタンで選びスタートかAボタンで決定します。

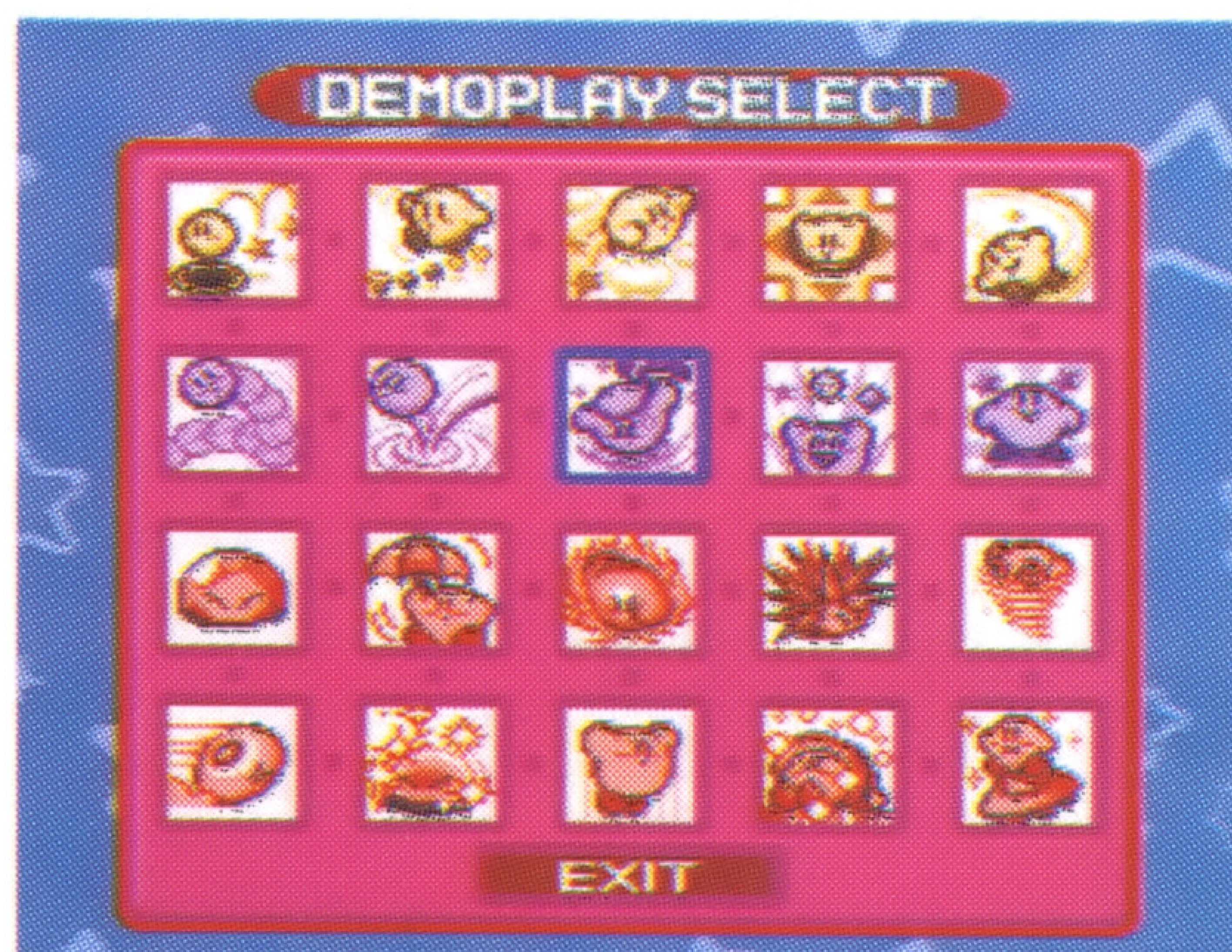


スタートボタン、またはAボタン

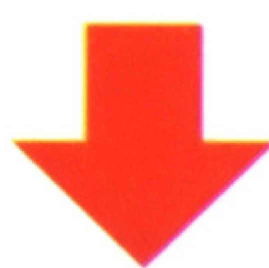


Bボタンキャンセル

デモプレイセレクト画面が現れます。十字ボタンで選び、スタートかAボタンで内容を見ることができます。EXIT上でスタートかAボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。



スタートボタン、またはAボタン



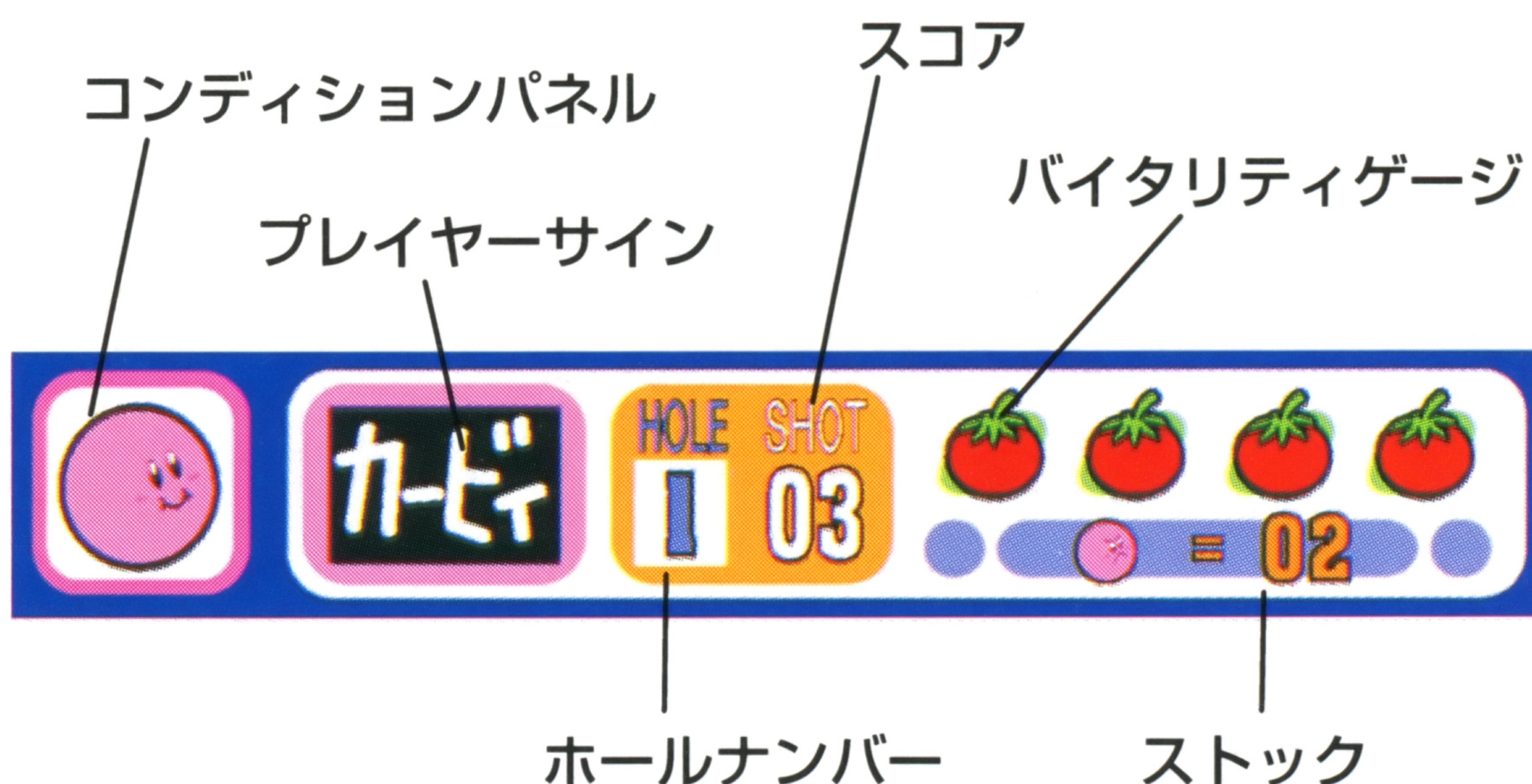
Bボタンキャンセル



※デモプレイ中に、Aもしくは、スタートボタンを押すと、次のメッセージを見ることができます。Bボタンで、デモプレイセレクト画面に戻れます。

1人用ルール

インフォパネル



●プレイヤーサイン

ゲームを始める前に登録した自分の名前が、ここに表示されます。

●ストック（残りの持ち球）

プレーヤーには最初にボールが3個与えられます（ストック表示は2）。持ち球が無くなるとゲームオーバーです。

●ホールナンバー

現在プレーしているホールのナンバーが表示されます。

●スコア

次に打つショットが何打目かを表示します。

●バイタリティゲージ

ダメージを受けたり敵キャラクターをクリアすることでのバイタリティ（体力）の増減を表示します。

●コンディションパネル

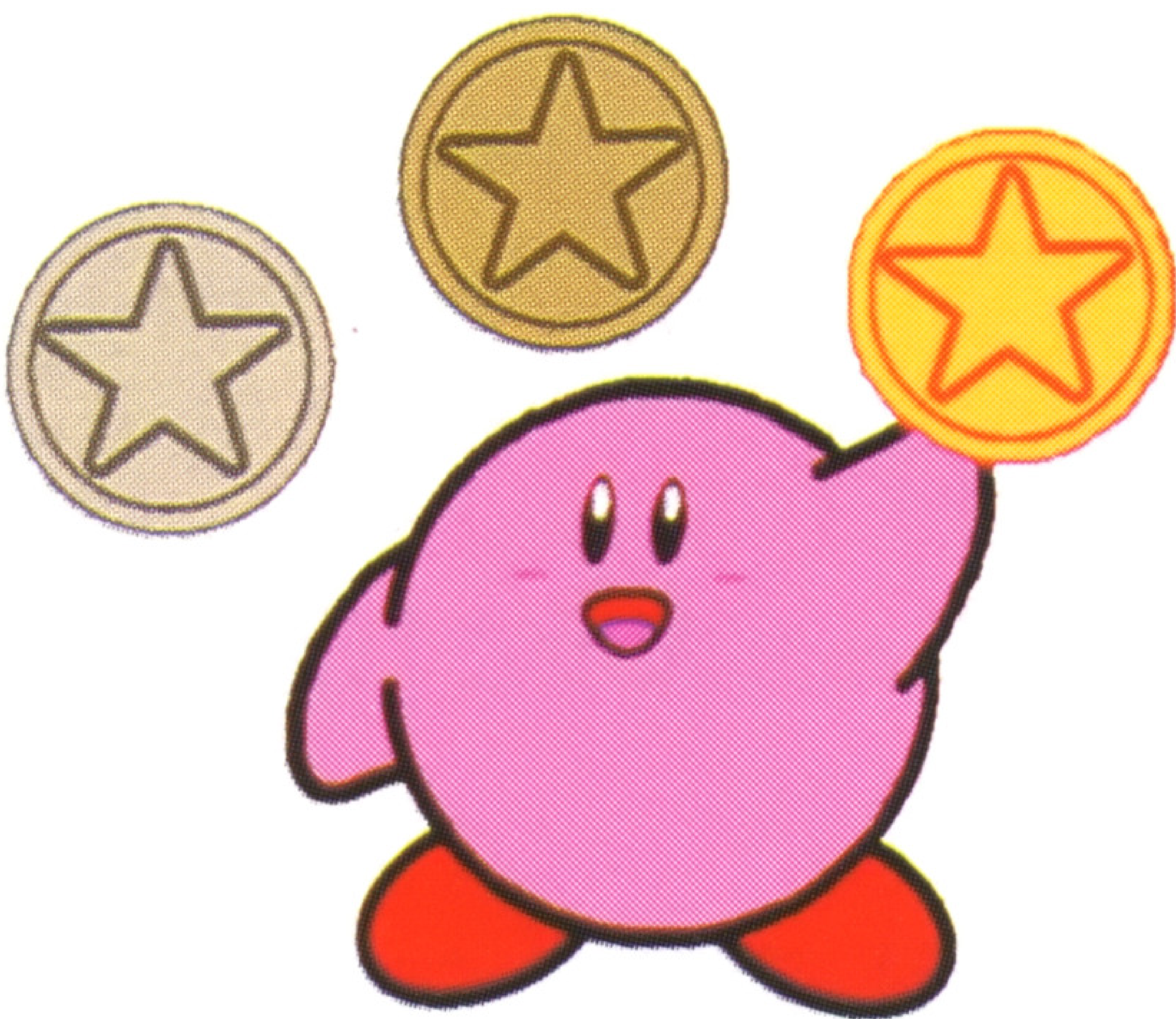
能力（→32P）を手に入れた時に、ここにその内容が表示され点滅します。

基本ルール

1コースから順番にクリアしていき、8コースまでクリアするとデデデ大王との対戦に臨めます。各コースは8つのホールで構成されており、8ホールの合計打数がそのコースでのスコアになります。



コース終了時には自分のスコアと同時に、そのコースのベストスコアも表示されます。そのコースのスコアによって金、銀、銅のいずれかのメダルがプレーヤーに与えられます。全コースでメダルを取得、もしくは全コースで金以上、銀以上のメダルを取得すると、いろいろなプレゼントがもらえます。

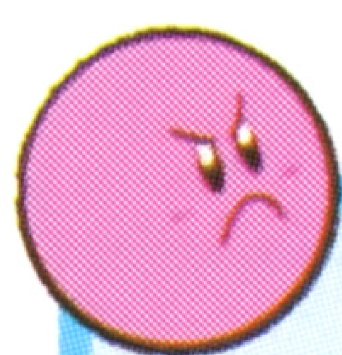




すでにクリアしてしまったコースも、十字ボタンで選んでもう一度チャレンジすることができます。全コースで金メダルをめざしましょう！



ゴルフと違い、最初からカップは表示されておらず、マップ中に存在する敵キャラクターにぶつかることで、敵を星に変えていきます。敵が星に変わっていくと、最後に残った敵がカップに変わります。








敵キャラクターにぶつかって星にすると・・・・。

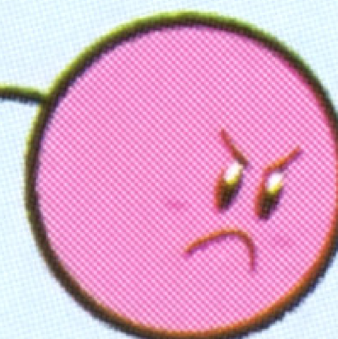







最後に残った敵キャラクターがカップになる。

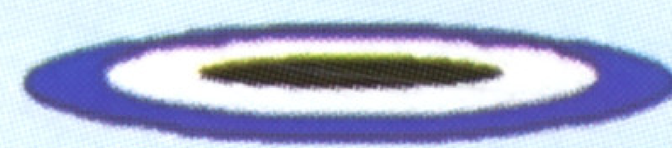




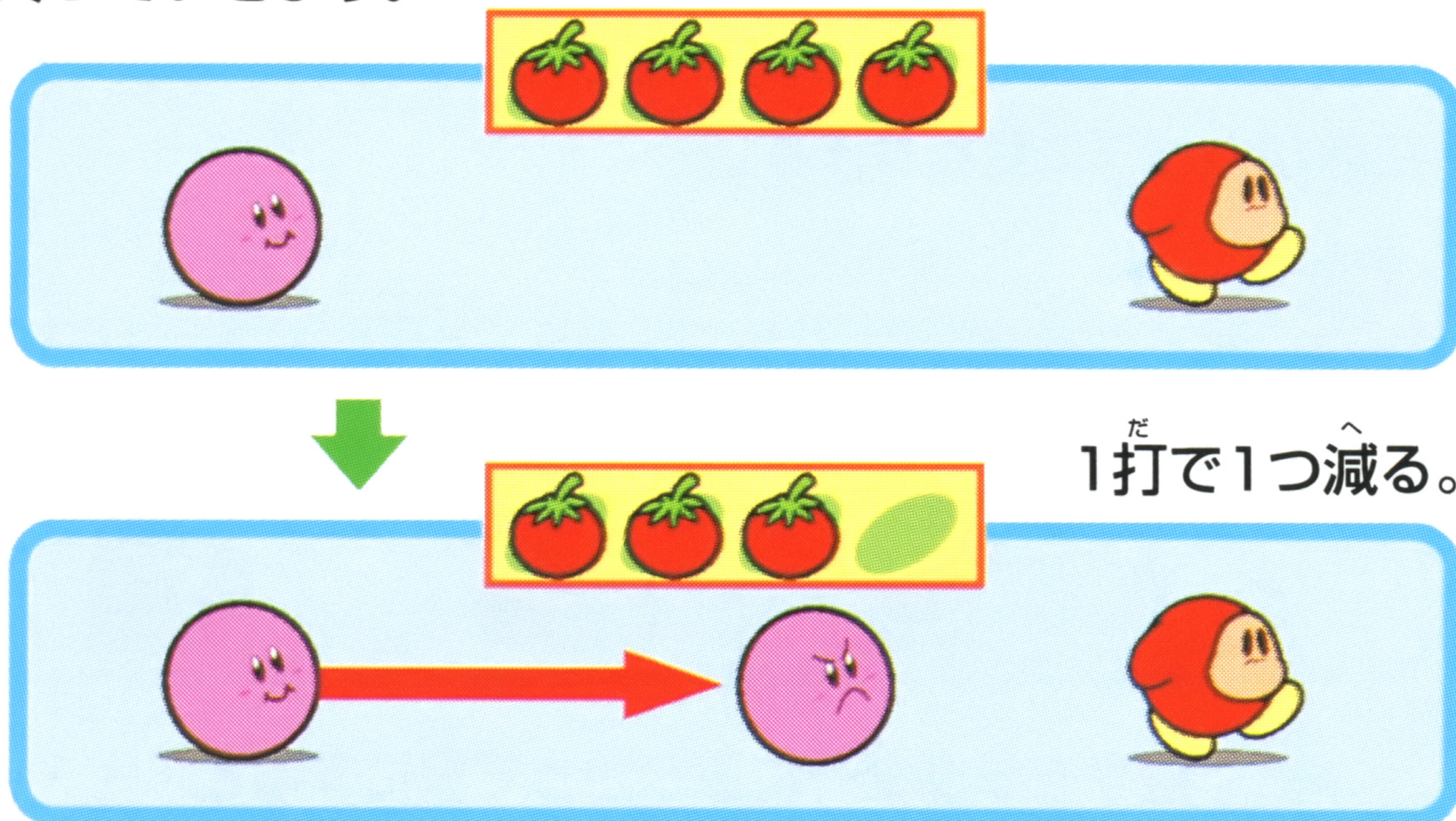
カップインまでにショットした回数 ＝ スコア



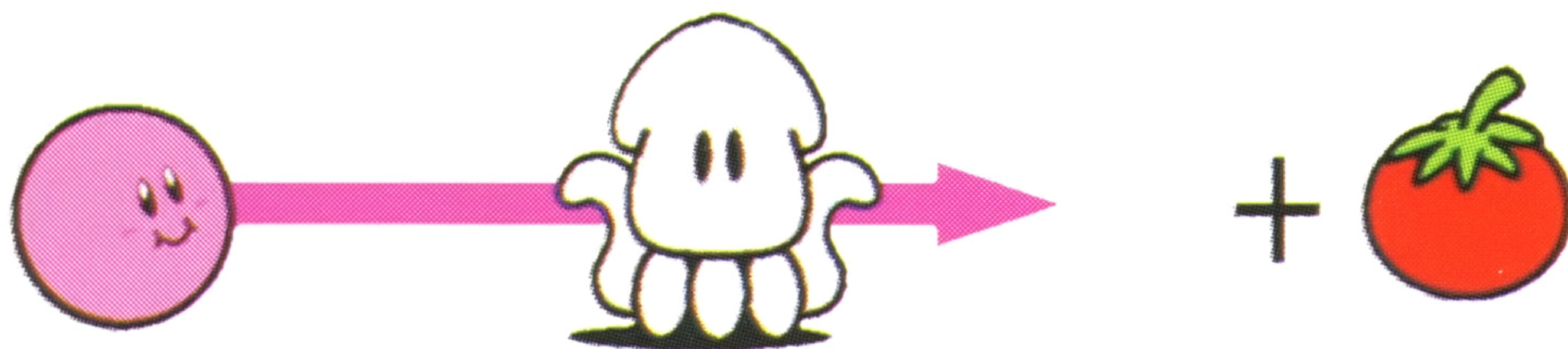



バイタリティ

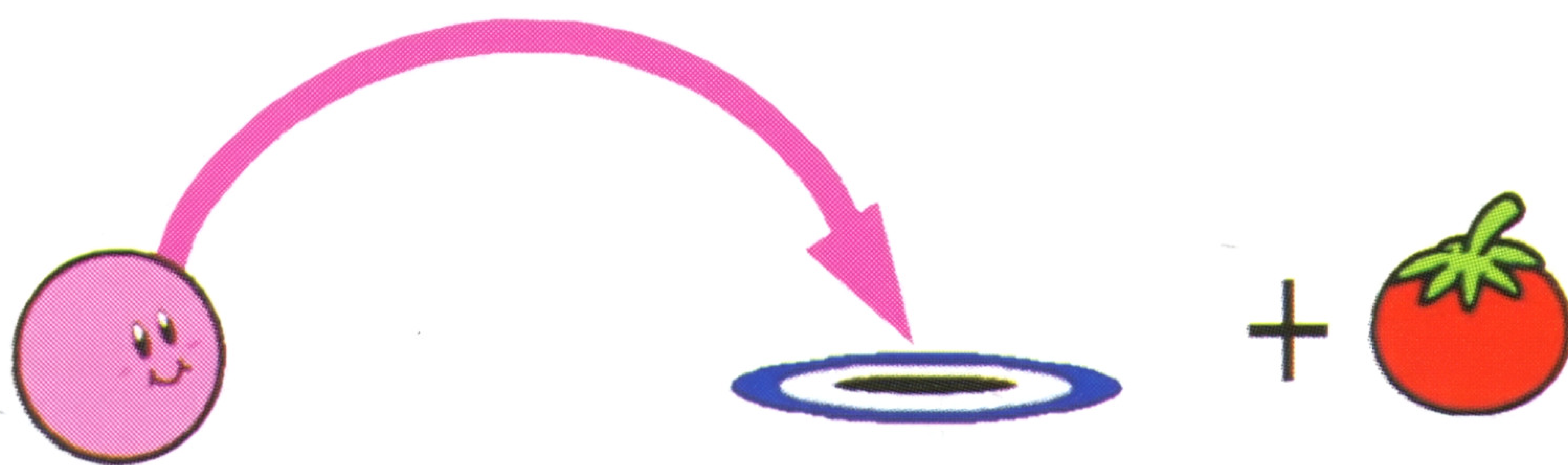
プレイヤーは1打ごとにトマトの形をしたバイタリティを1つ失っていきます。



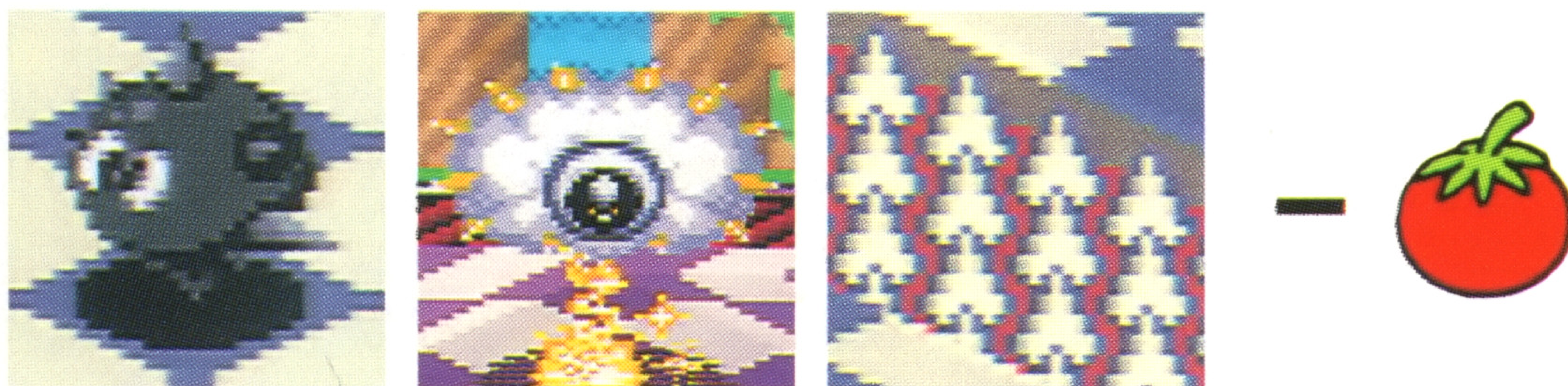
敵キャラクター1匹をクリアするとバイタリティが1つ得られます。



カップインした時もバイタリティは1つ得られます。



ゴルドーやクラッコなどの敵キャラクターや、ダメージゾーンにあたった回数だけバイタリティは減ります。



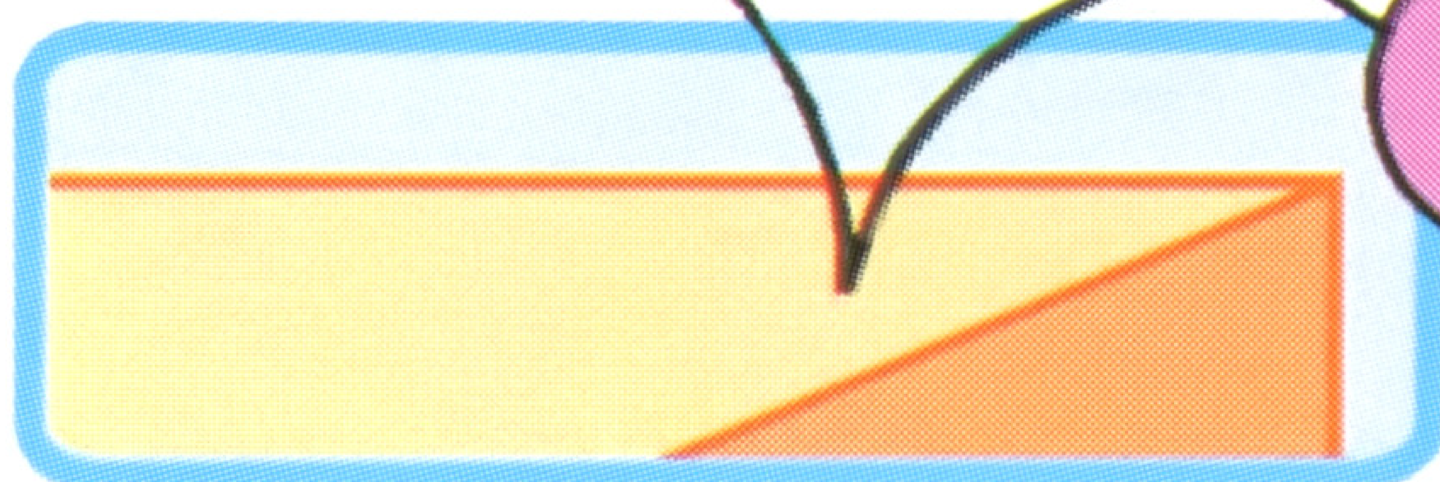
ストック

初めにプレイヤーには、持ち球が3個与えられます。バイタリティを全部使いきるとストックを1個失いますし、コース外へ自分のボールを落としてしまった時にも同様に1個失います。全てのボールを失うとゲームオーバーになります。

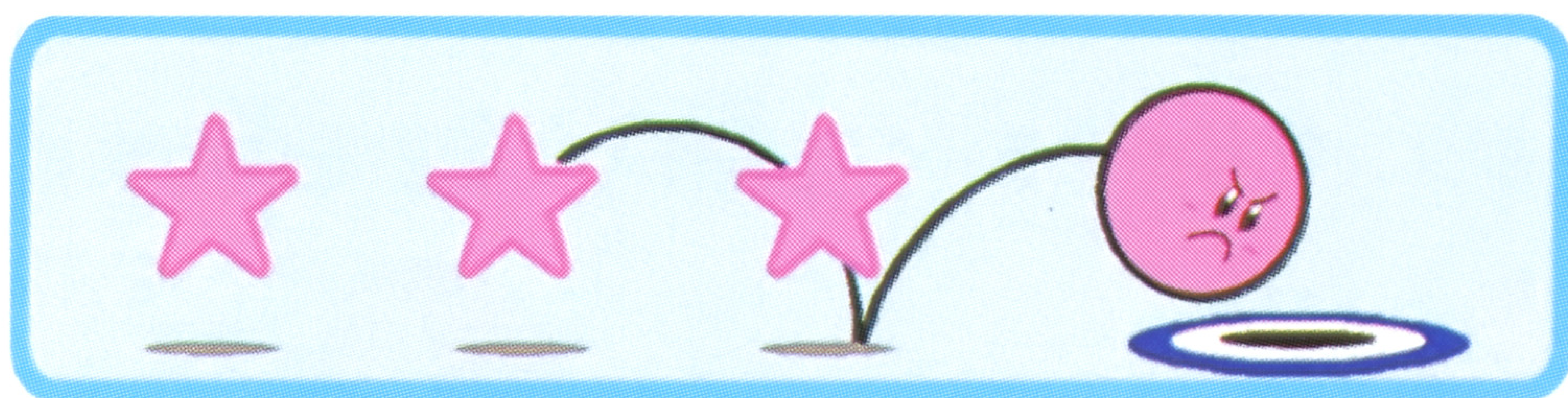


が0になる。
−




−


ストックは、ホールインワンすることで1個プラスされます。





ホールインワン



＋


※ストックが0か1個でコースをクリアした場合は、次のコースに進む時にストックが2個になります。3個以上でクリアした時は、そのまま持ち越すことができます。

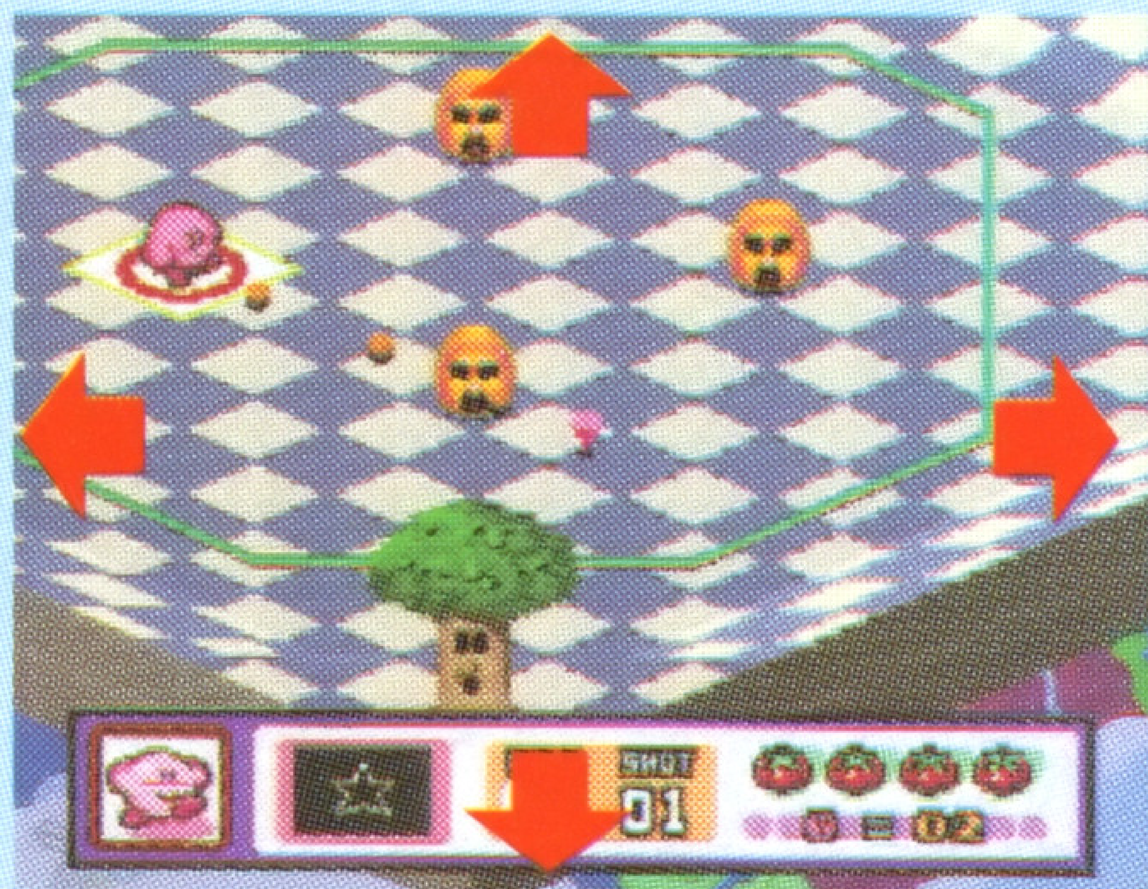
ボール(カービィ)の打ち方

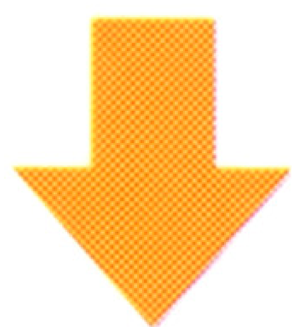
ショットまでの手順



1 画面のスクロール

Yボタンを押したまま十字ボタンで、上下左右に画面を移動して、敵の数や位置、そのホールの地形を確認します。

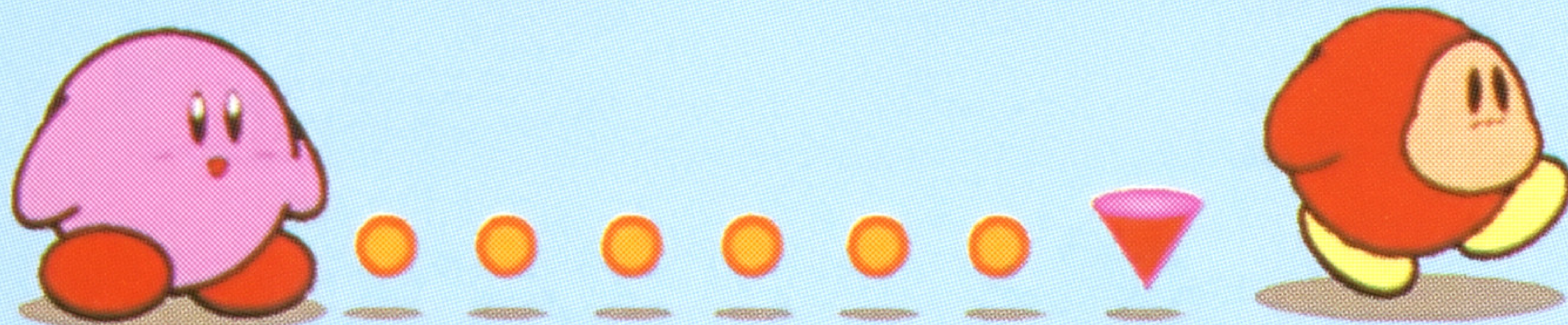


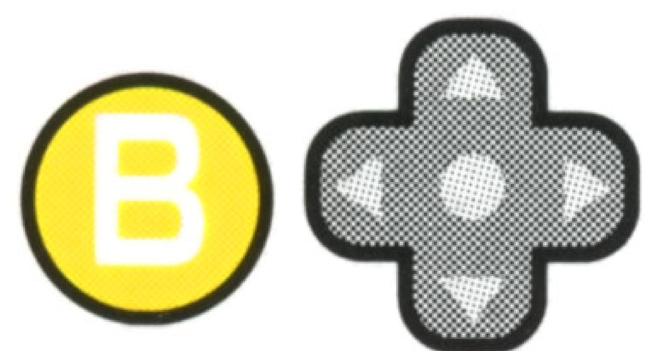
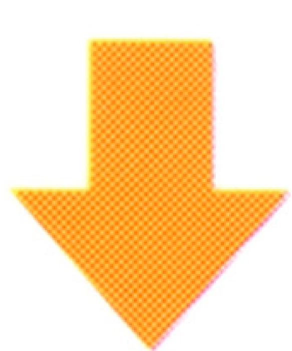



2 ガイドラインの設定

十字ボタンでガイドラインを操作して狙いを決めます。

→22P

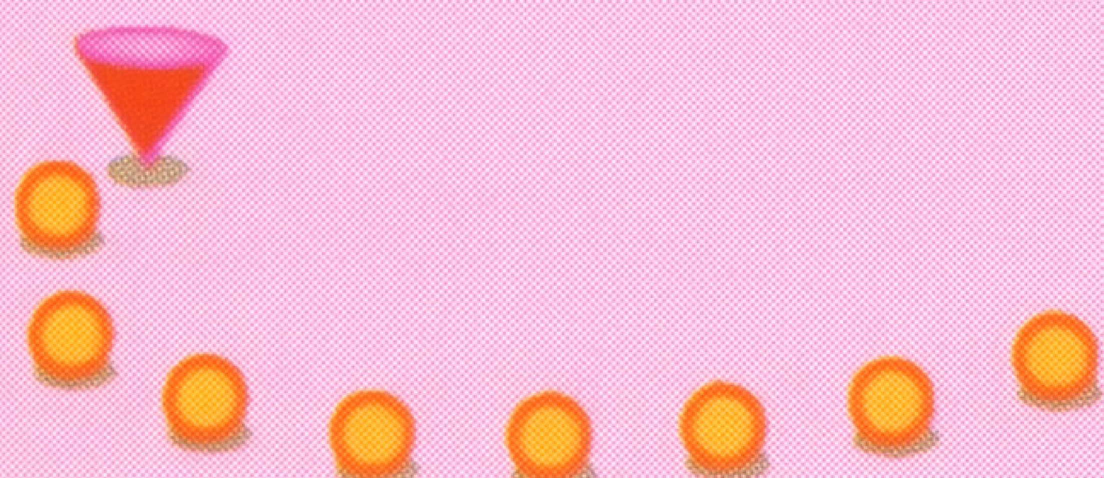


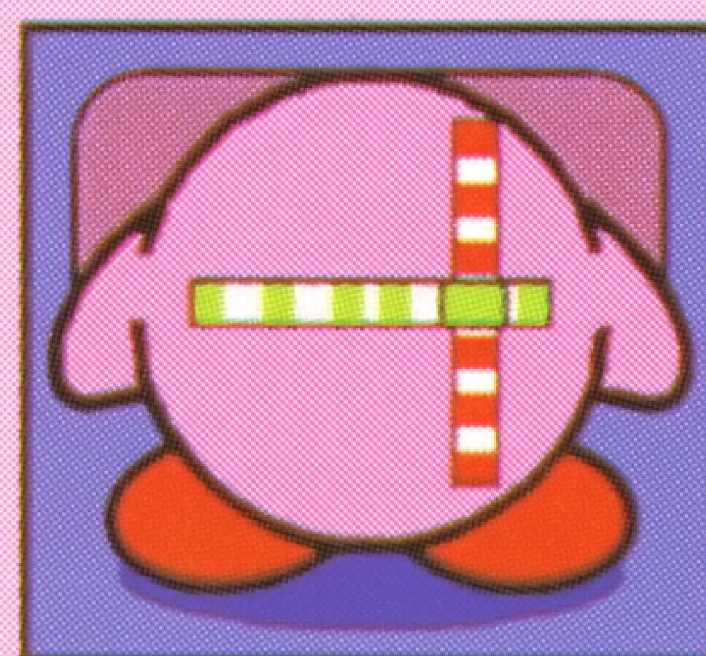



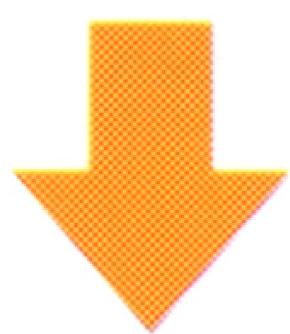
3 スピンパネルでスピンの設定

ボールにスピン(回転)を加えた場合に、どのような球筋をえがくのかをガイドラインで確認できます。
必要の無い時は省略することができます。

→28P



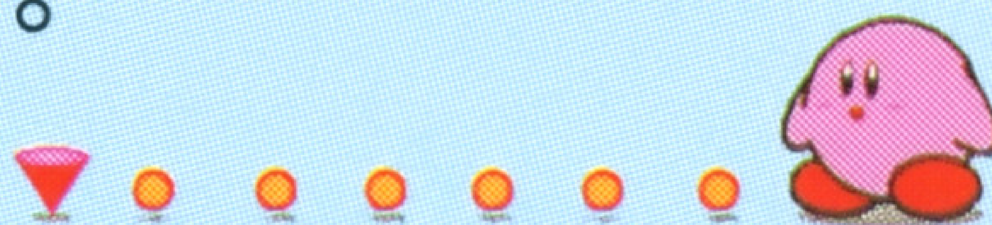




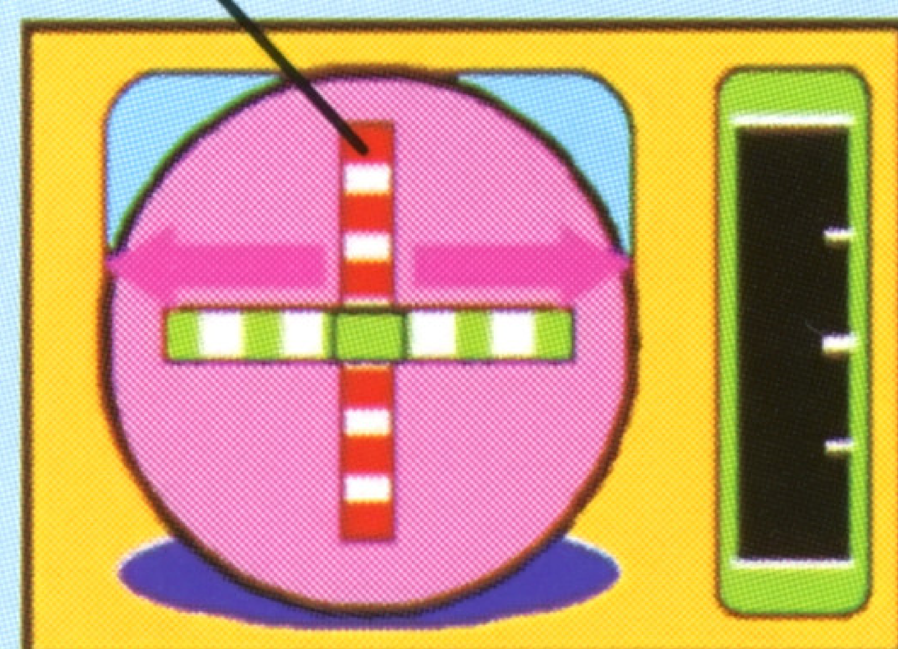
4 ショットパネルでスピンの決定
(キャンセルはBボタン)

Aボタンでショットパネルを開き、ボールをショットします。まず、ボールにどれくらいのスピンを加えるのかを決定しますが、ゴロとフライでは少し操作が違います。 →24P

◆ゴロ



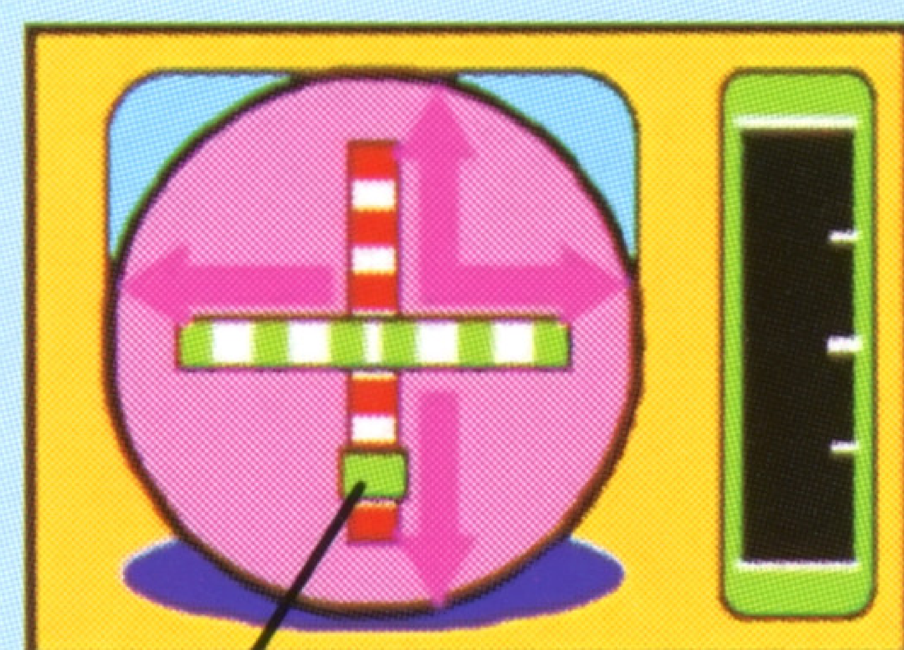
十字ボタンの左右でバーを操作して、ボールに横回転のスピンを加えます。

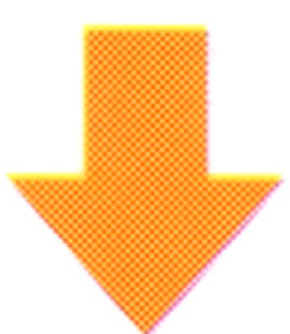


◆フライ



動くマーカーをAボタンで決定して、ボールに前後回転のスピンを加えます。バーを操作して、横回転のスピンを組み合わせることもできます。

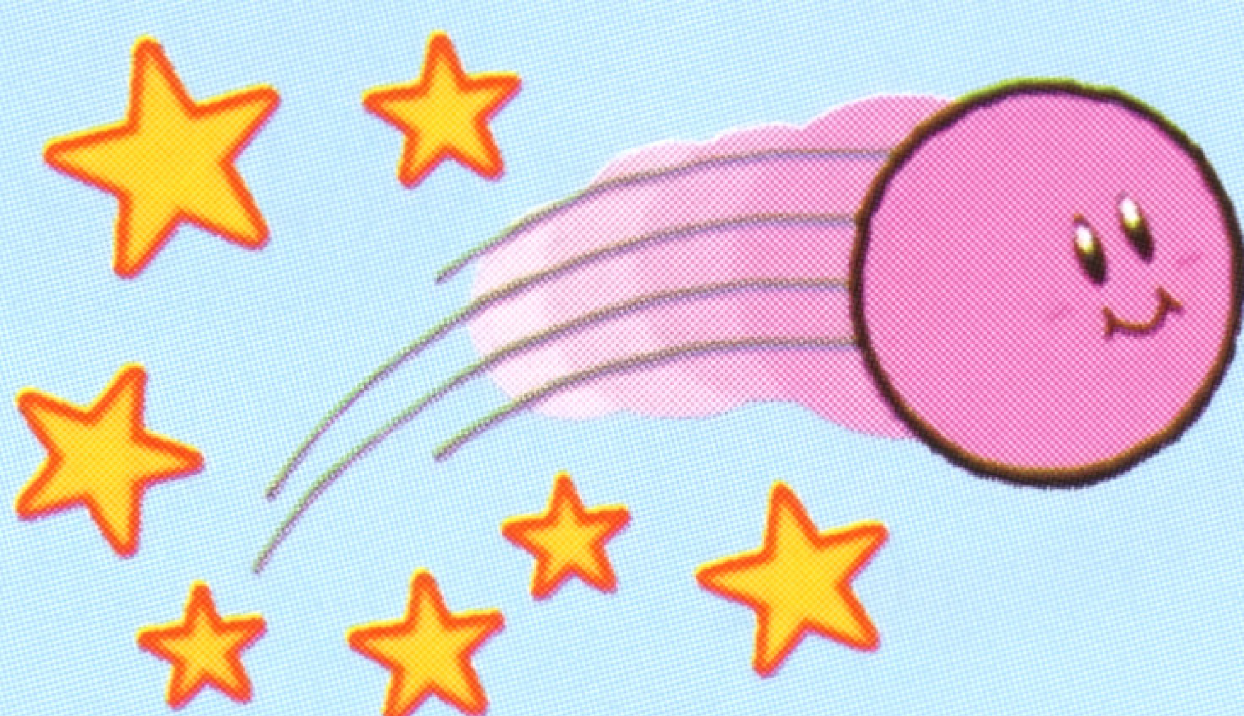


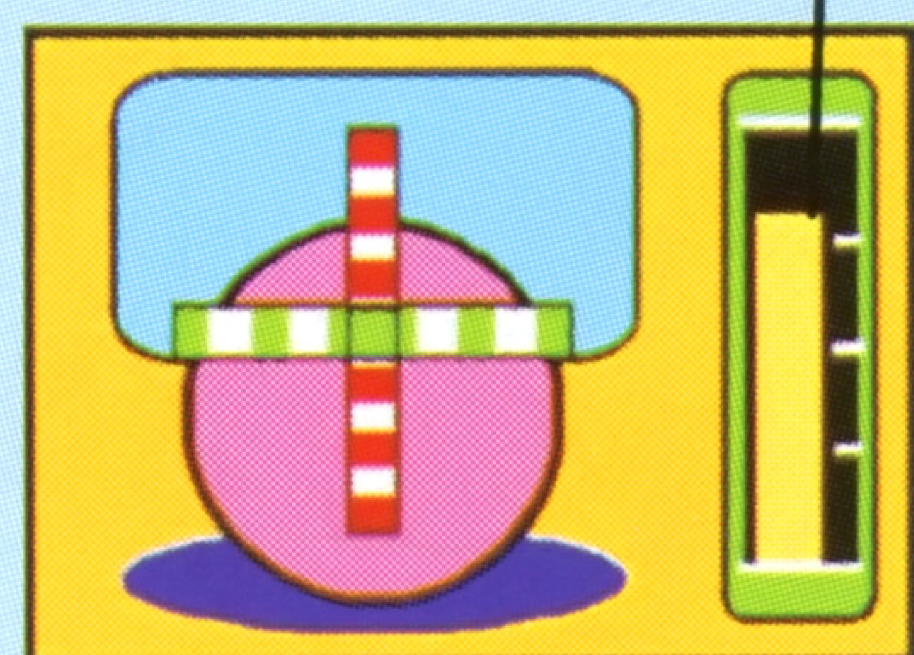


5 ショットパワーの決定(フライ・ゴロ)

すぐにパワーメーターが作動するので、ショットしたいポイントでAボタンを押してパワー決定をしてください。

※パワーメーターは一往復しかしません。

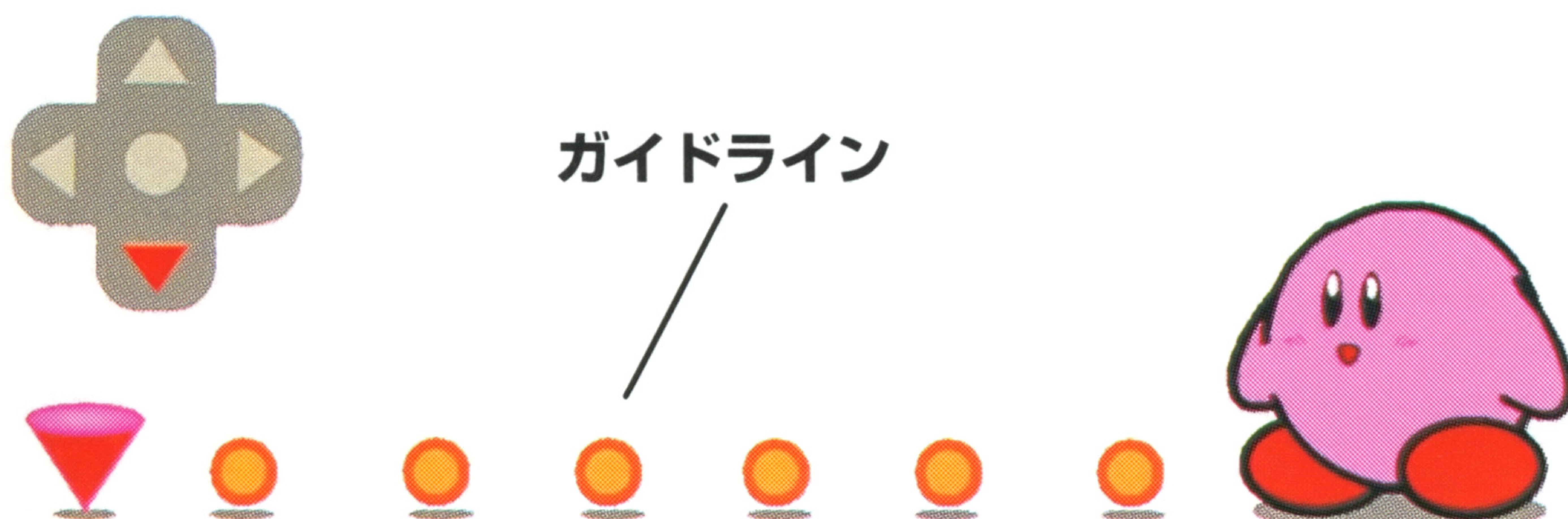




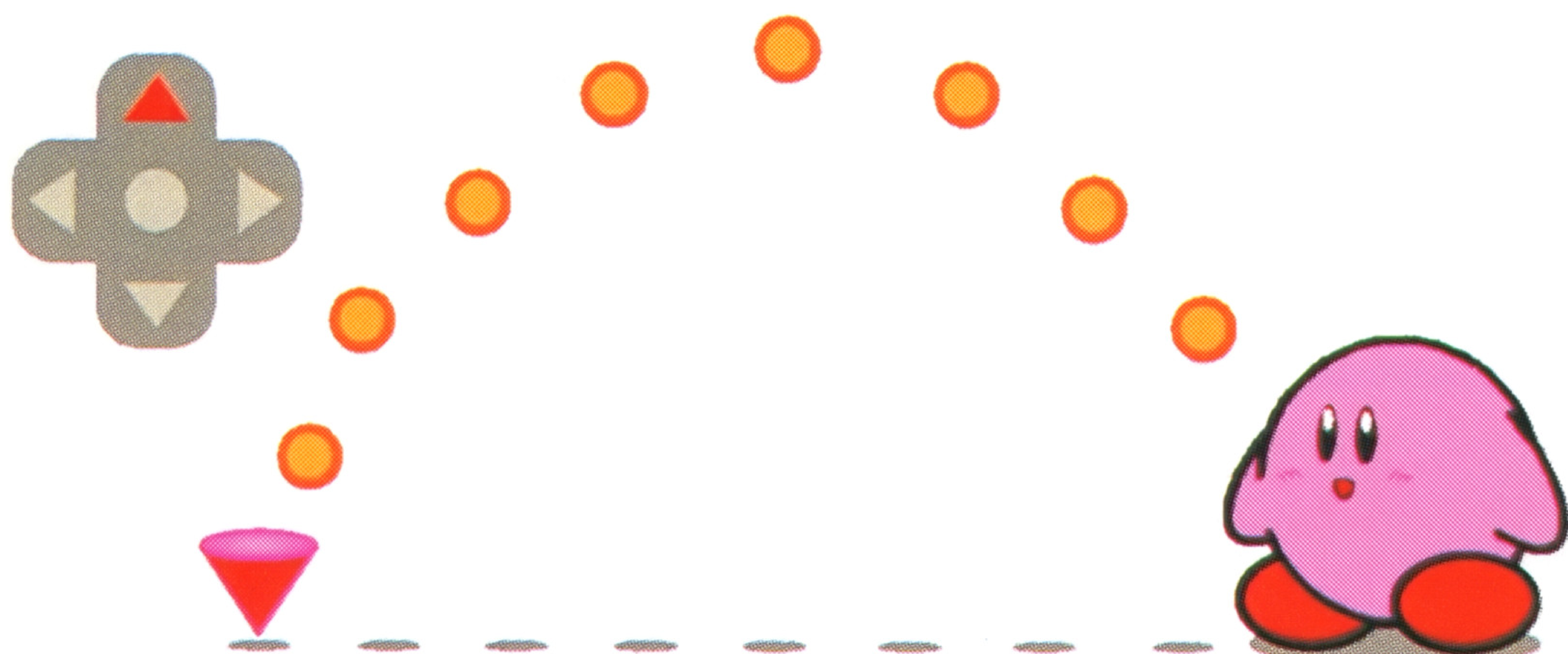
ガイドラインについて

ボールをショットする前に、球筋を表したガイドラインを十字ボタンでコントロールして狙いを定めます。

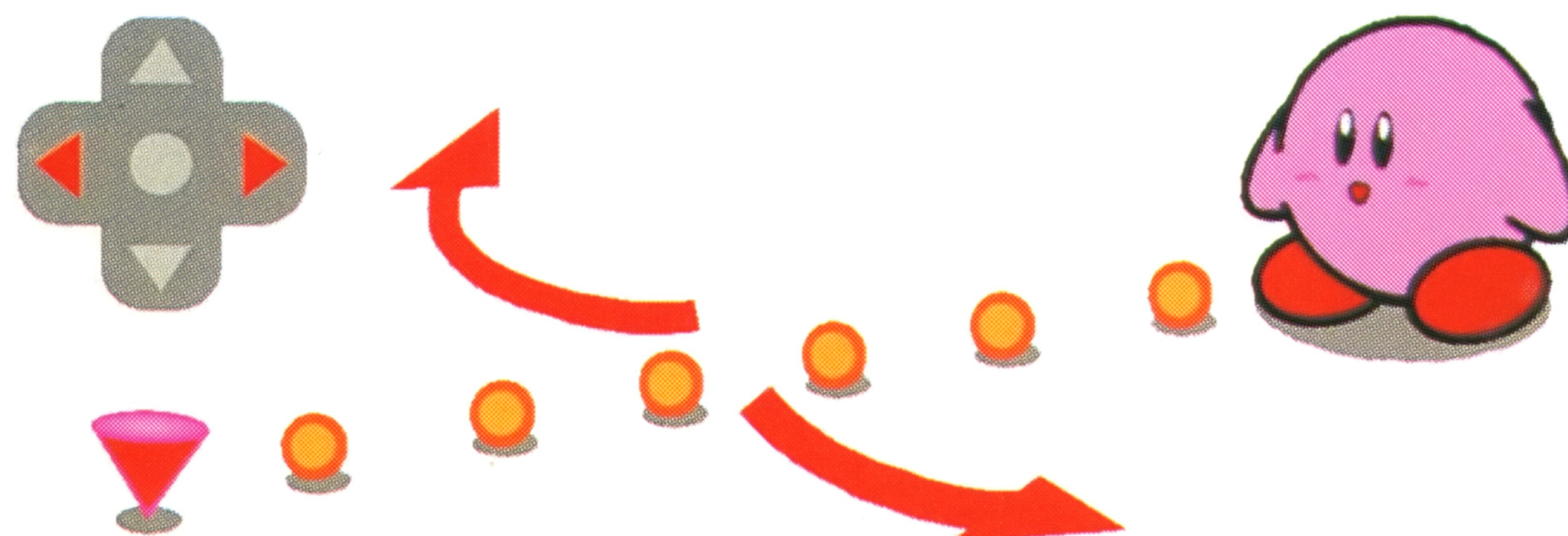
《下キー／ゴロガイドライン》 転がし設定



《上キー／フライガイドライン》 打ち上げ設定



《左右キー／左右方向》 ガイドラインの左右方向移動



《LRボタン／ステップ移動》

L　R



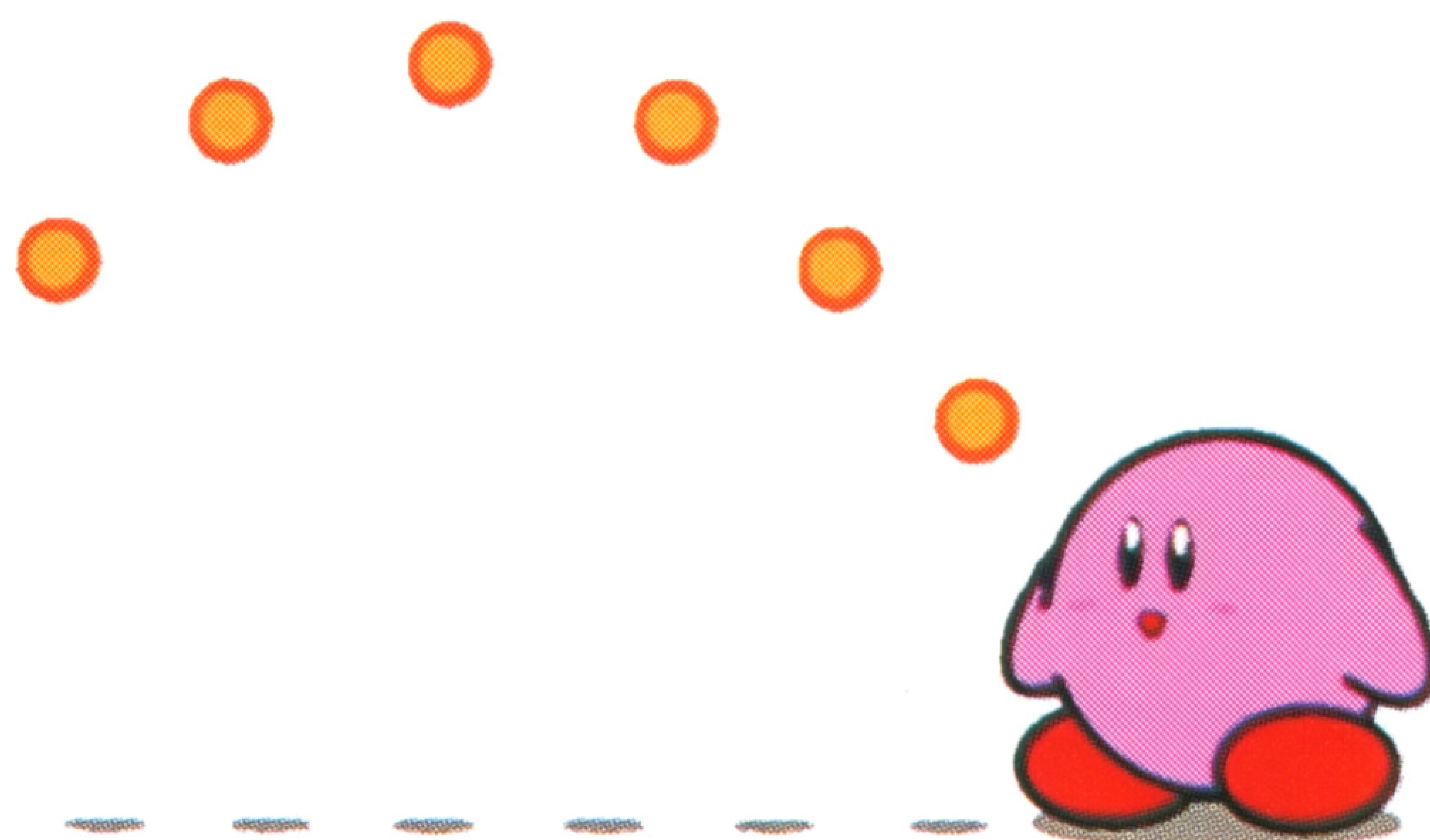
ガイドラインを左右に45度単位で移動



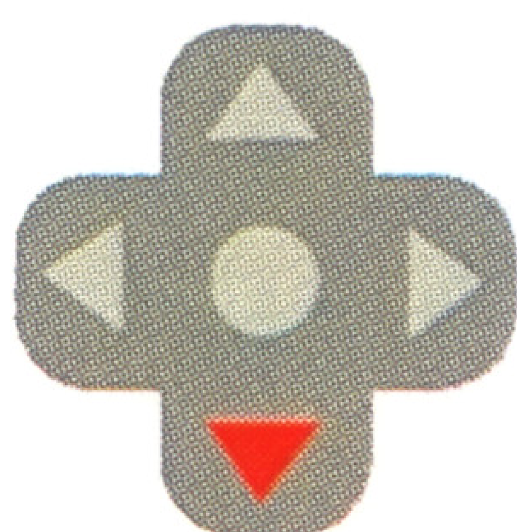
《OB表示》

そのままショットするとコースの外に落ちてしまう場合、ＯＢの文字が表示されます。

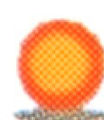
OB

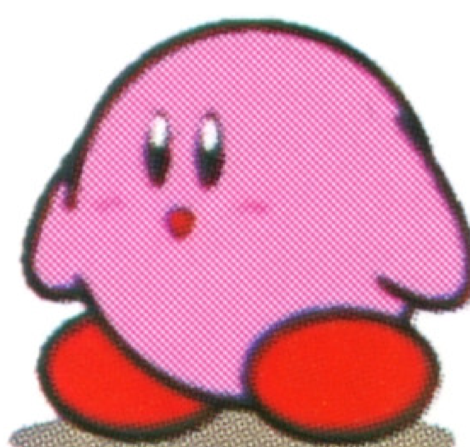


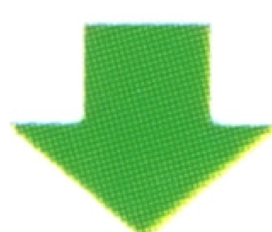
ゴロの状態で十字ボタンの下キーを1度押すと、長めのガイドラインが表示されるので長距離をゴロショットする際に便利です。

















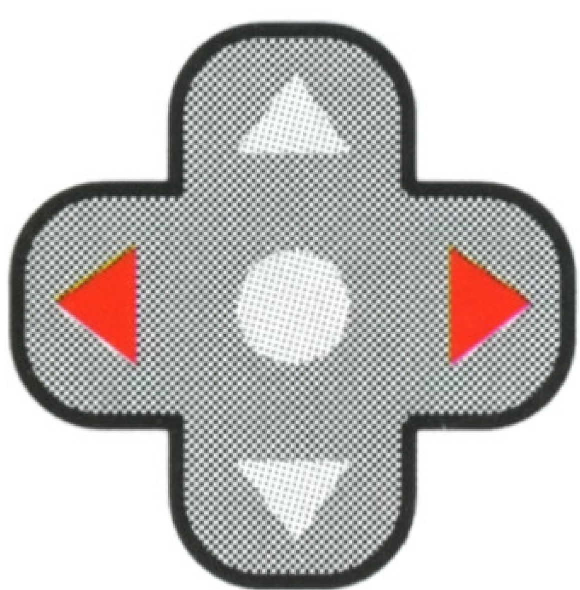


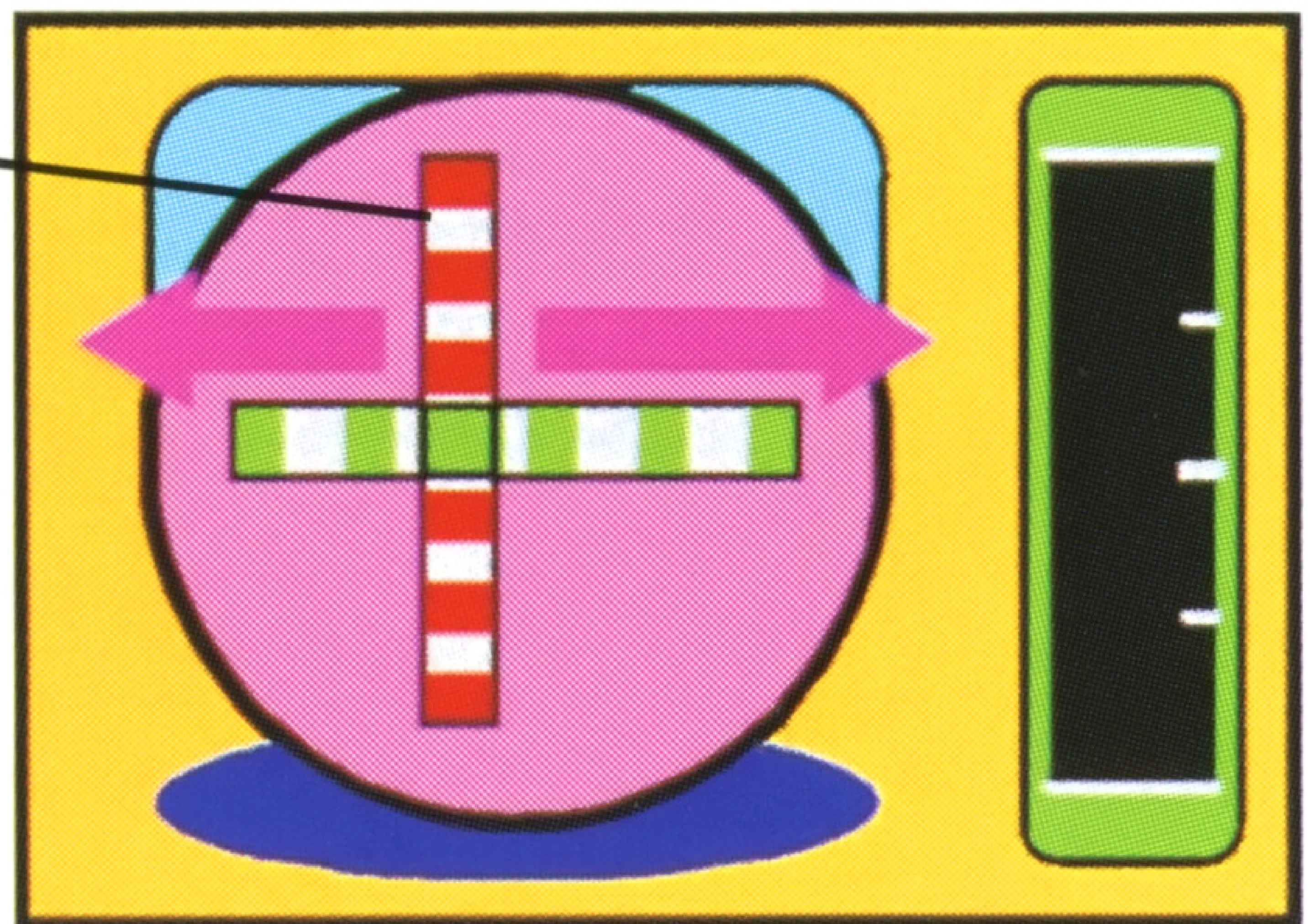

ボールにスピンを加える

ボールを打つ時にスピンを加えることによって、いろいろな球筋をえがくことができます。
ゴロショットの時は左右スピン、フライショットの時は左右スピンと前後のスピンの両方がかけられます。

●左右スピン

十字ボタンの左右で、ショットパネル内のバーを移動して決めます。センターから左にいくほど強い左スピン、右にいくほど強い右スピンを加えることができます。

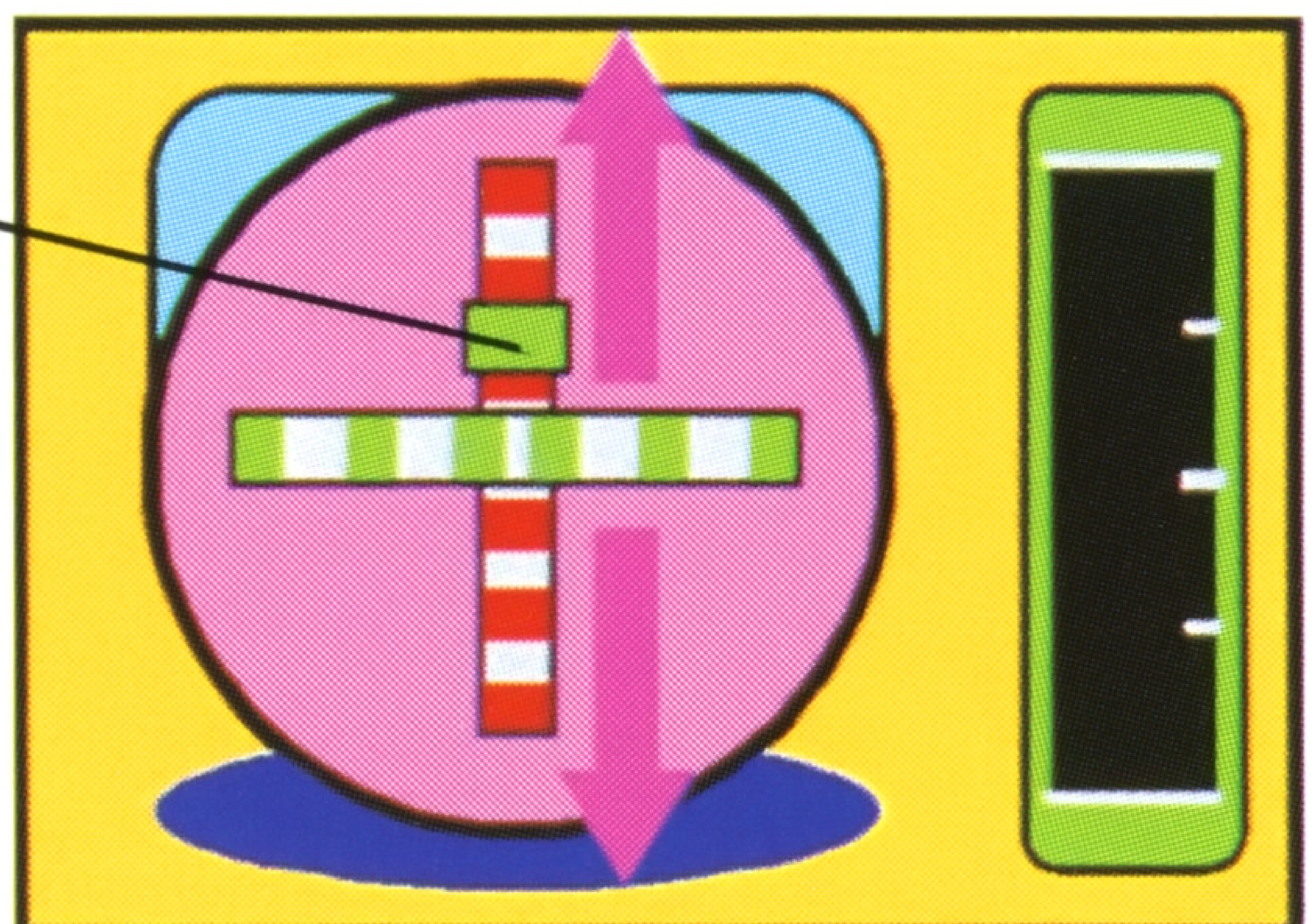




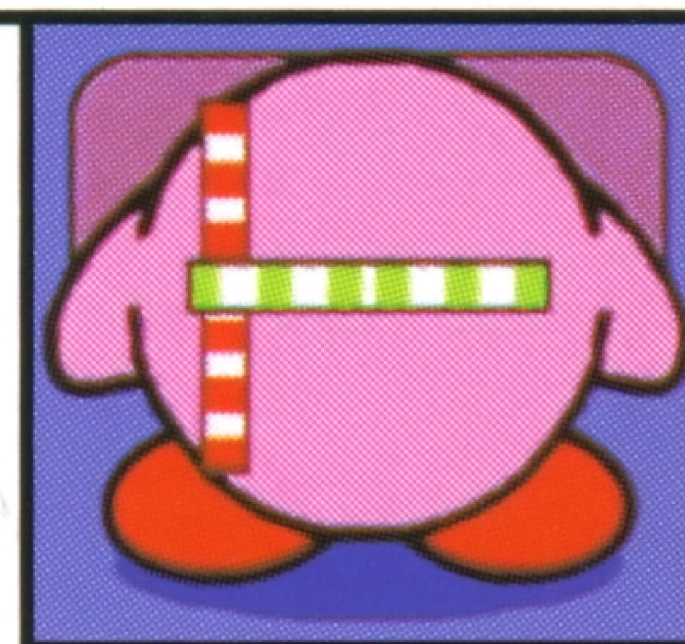
●トップ・バックスピン

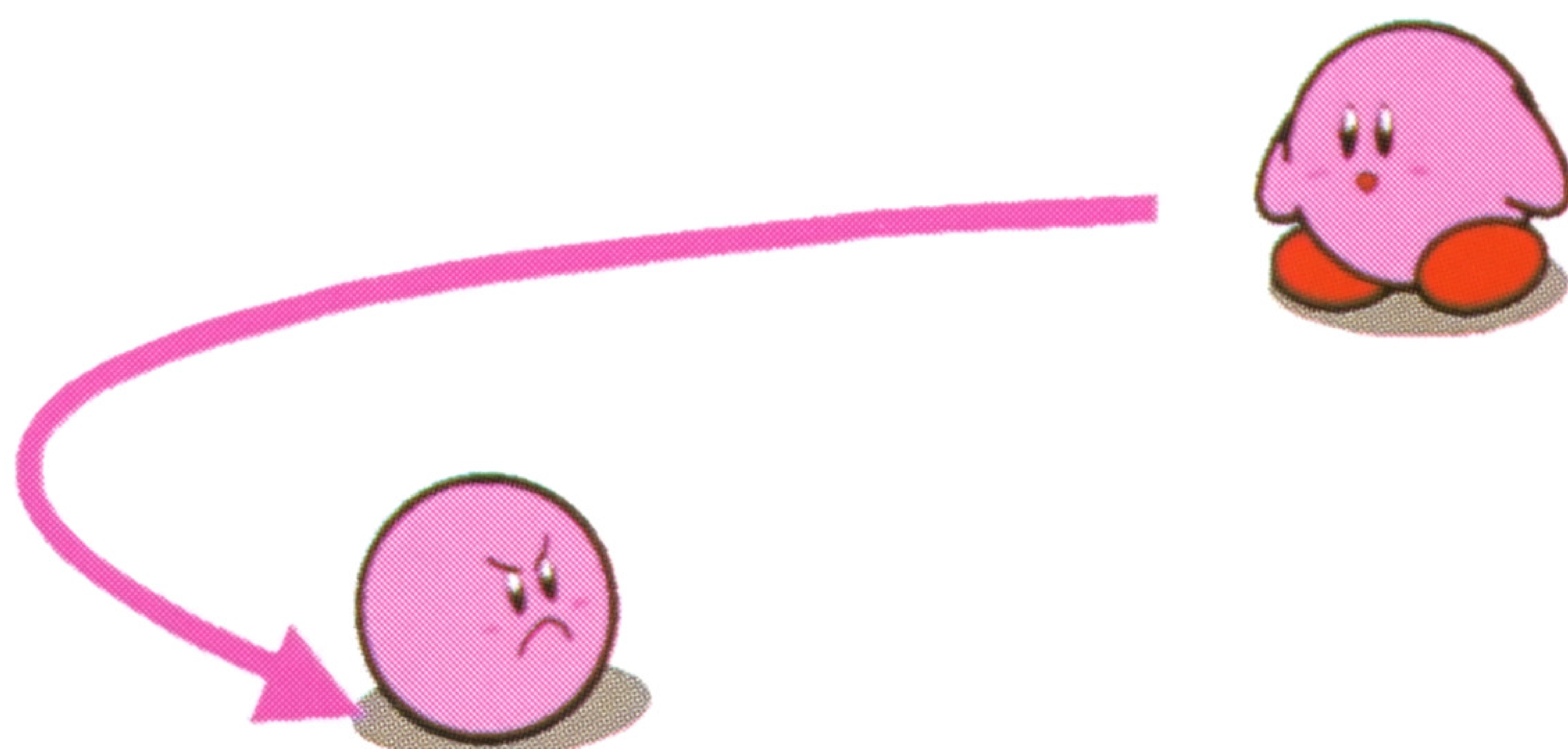
フライショットの時のみ、ショットパネル内のマーカーが上下に往復運動するので、Aボタンを押してマーカーをストップさせることによって決めます。中心がスピン無しで、中心より上にいくほど強いトップスピン、下にいくほど強いバックスピンを加えることができます。



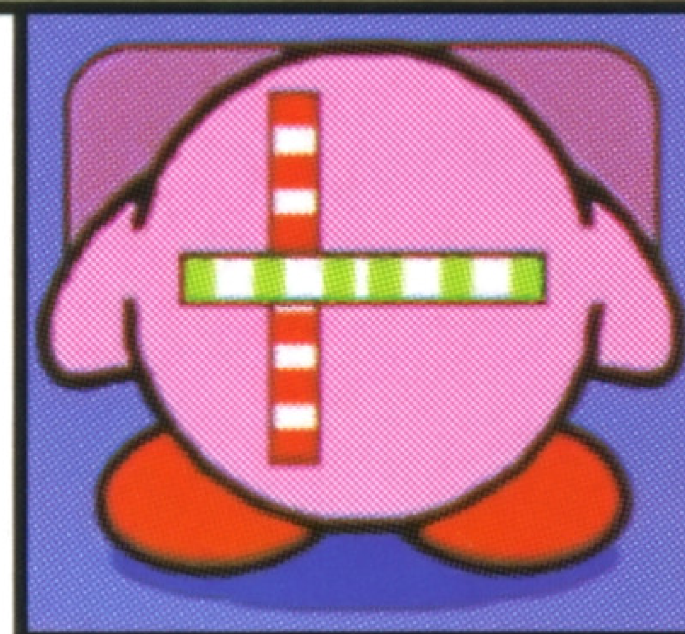


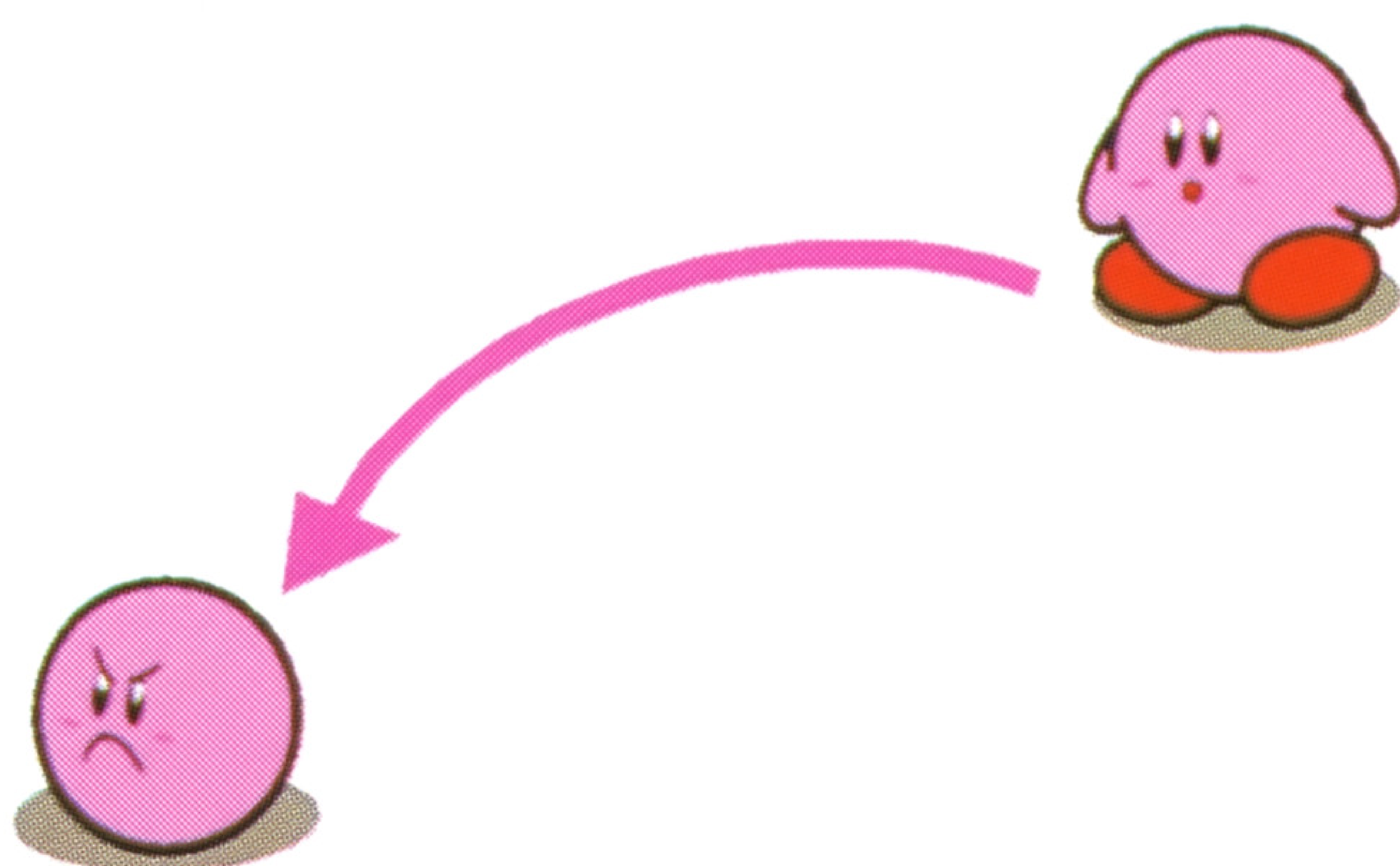
左スピン(左回転)



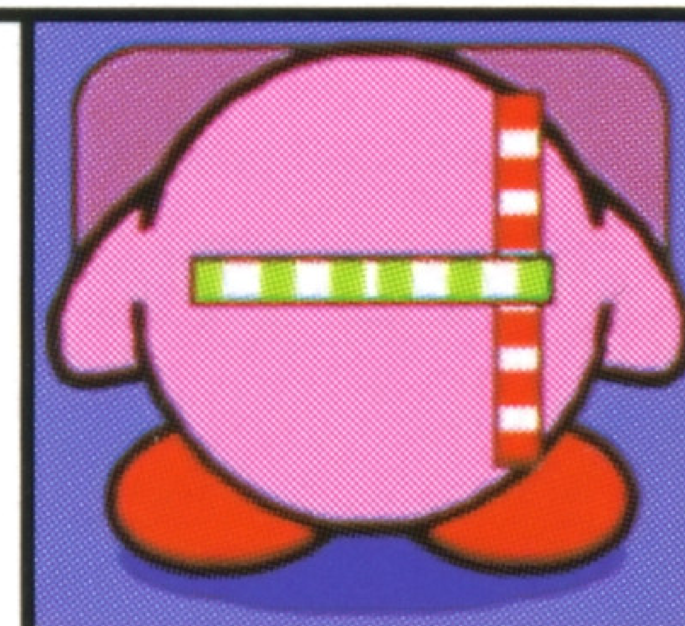


弱めの左スピン



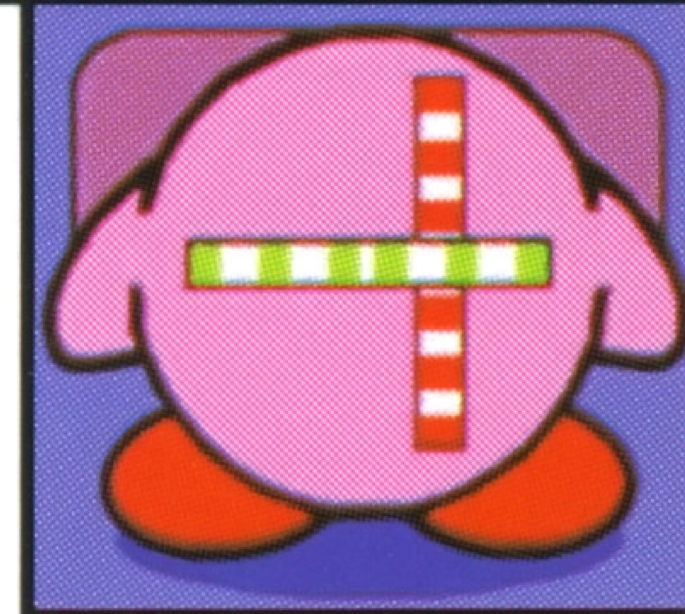


右スピン(右回転)



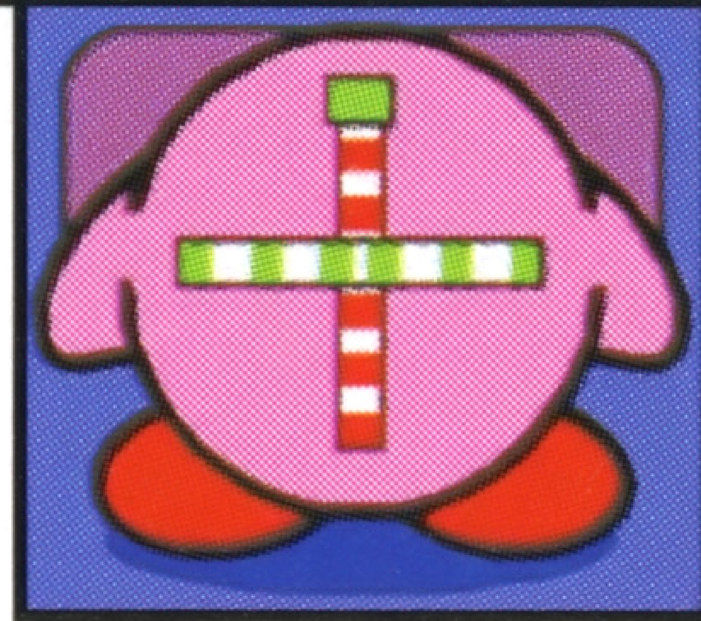


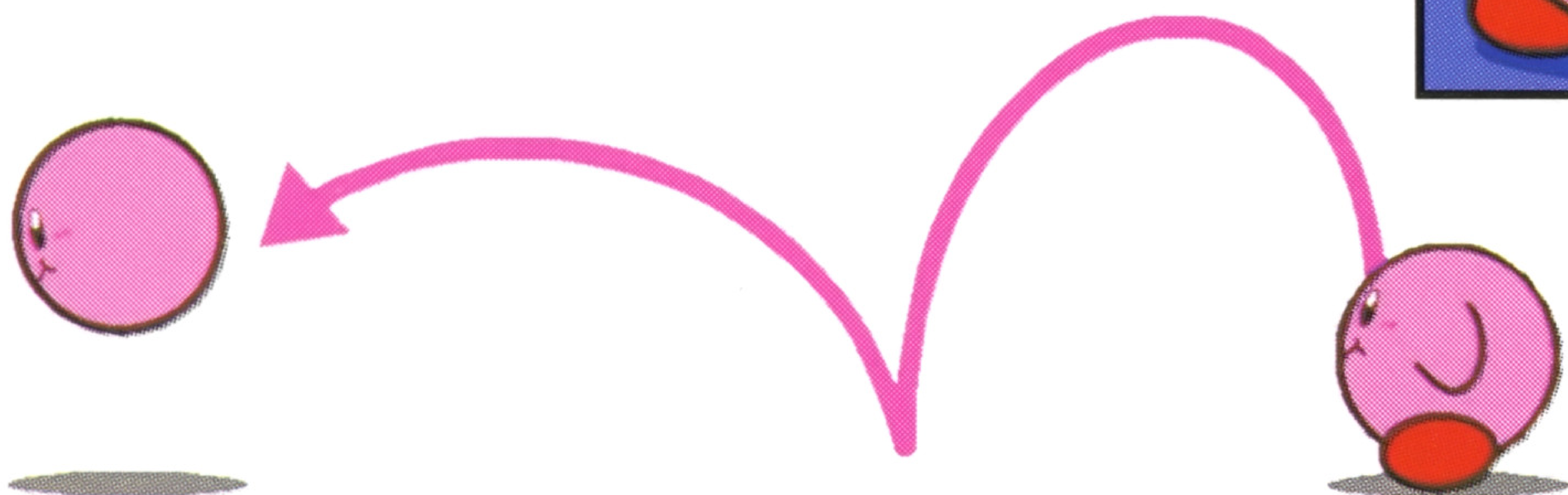
弱めの右スピン



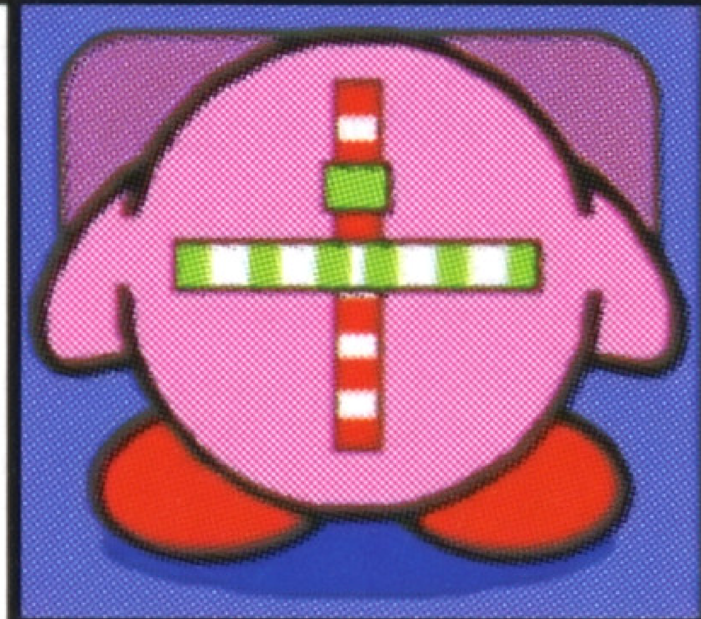


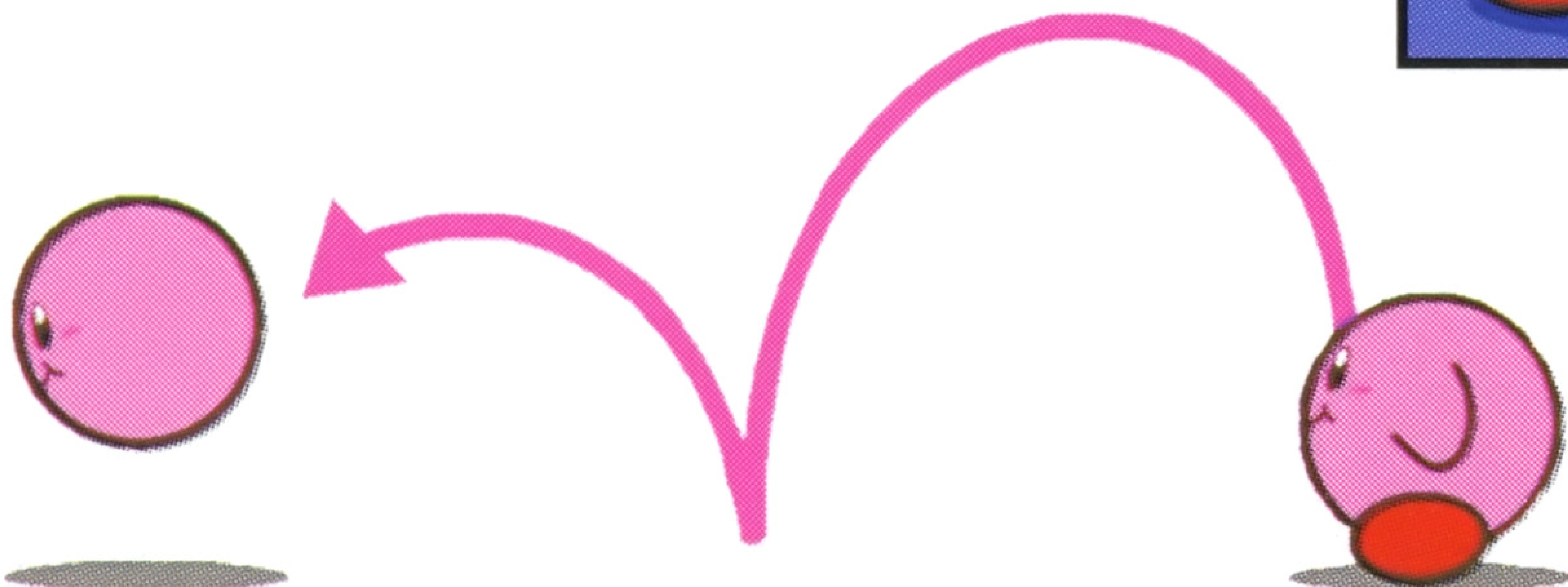
トップスピン(前回転)



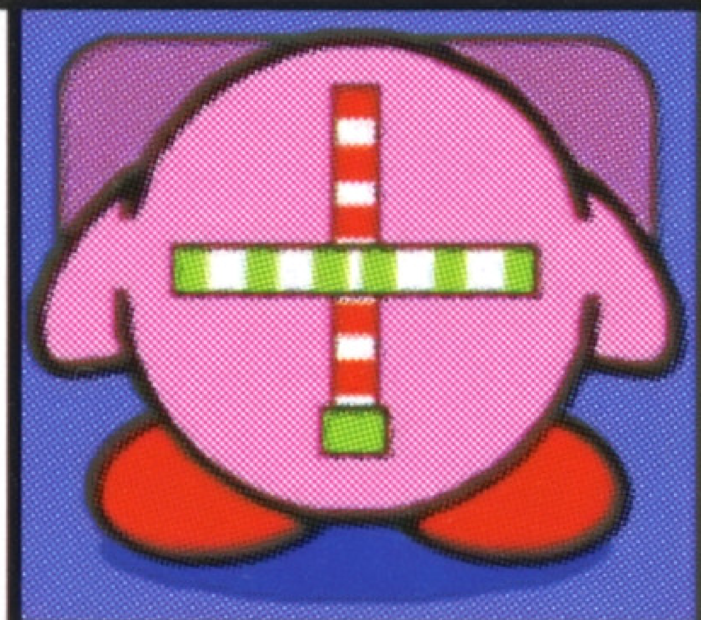


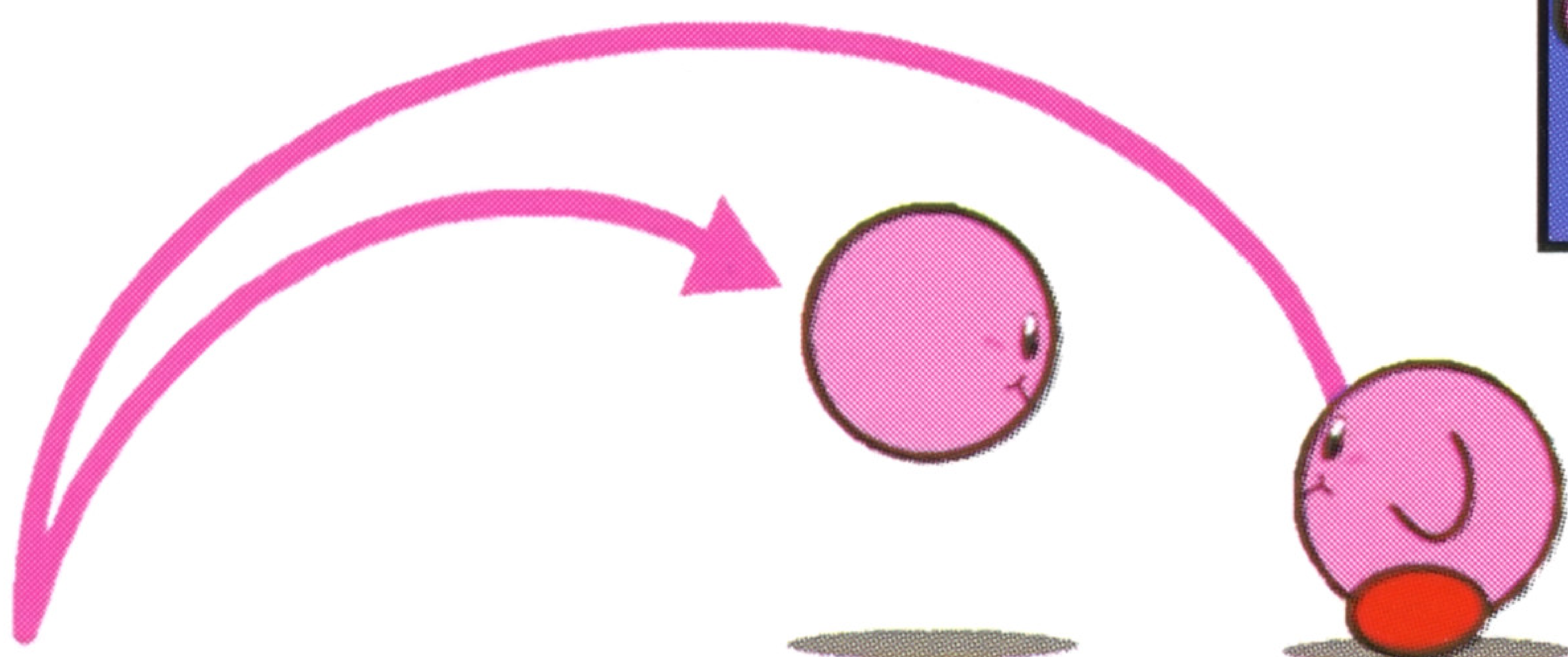
弱めのトップスピン



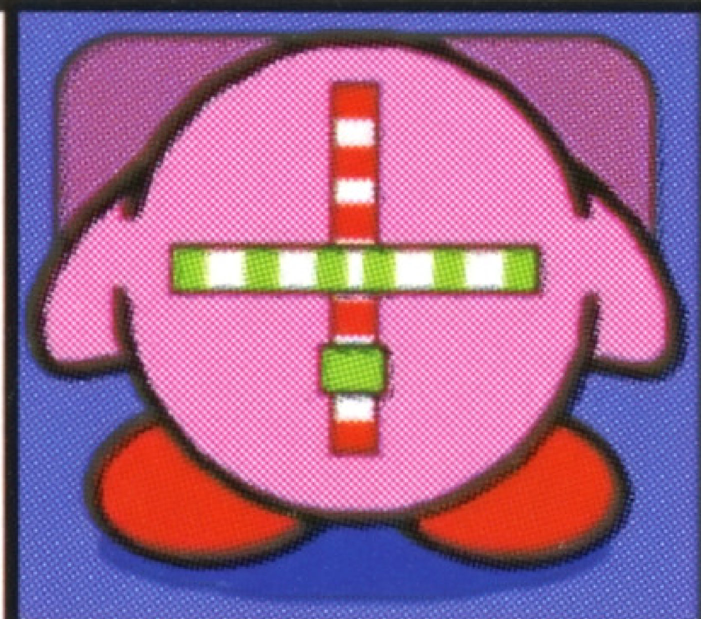


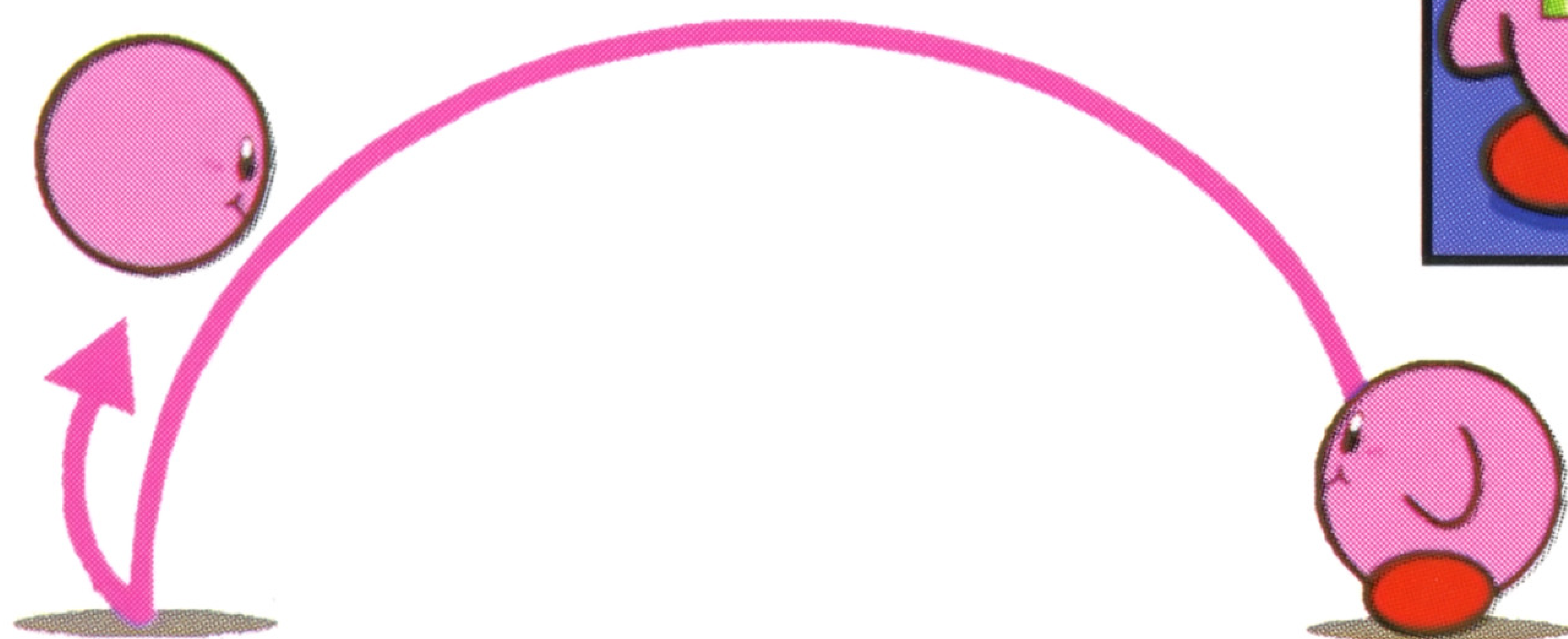
バックスピン(後回転)



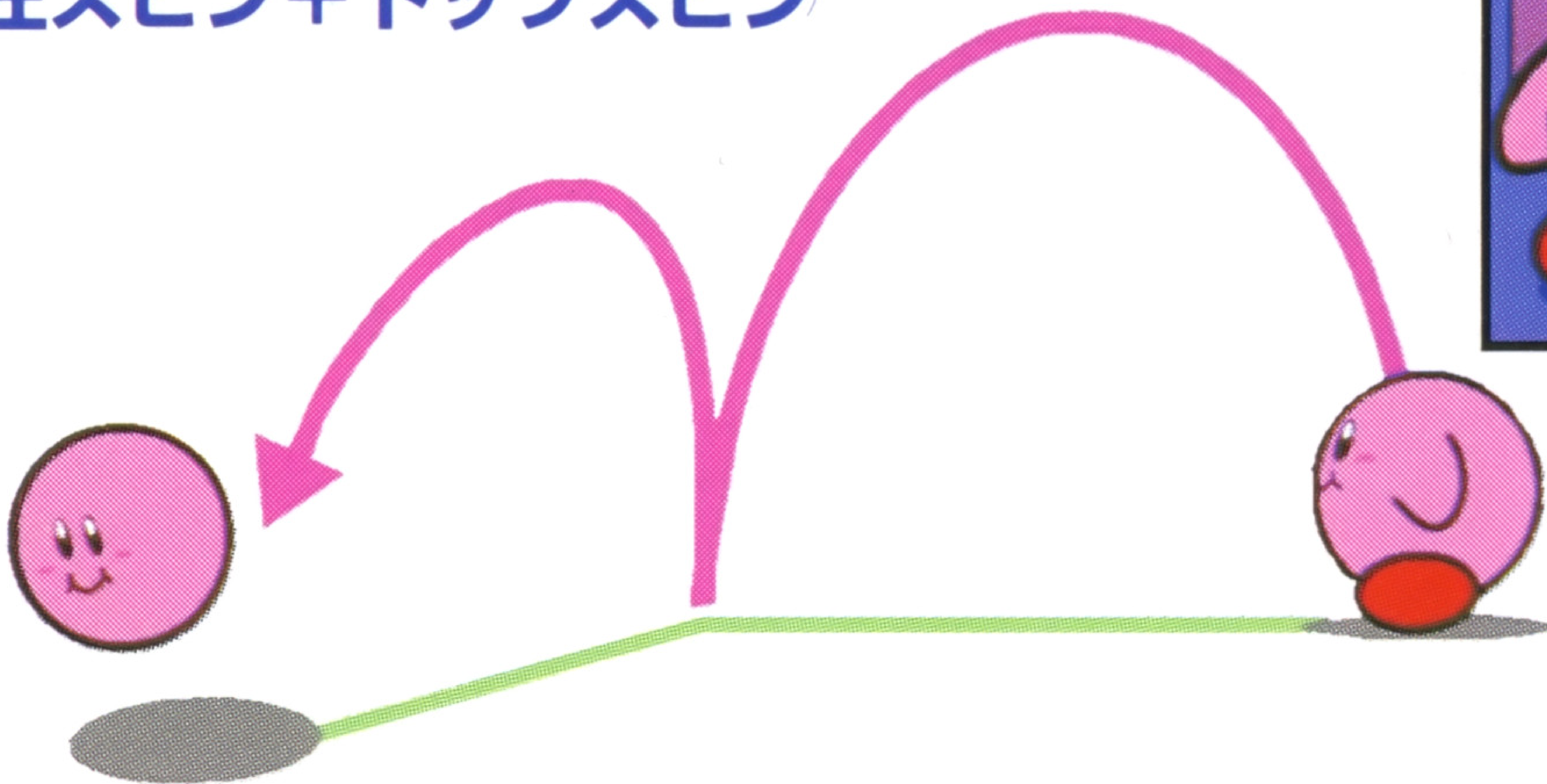


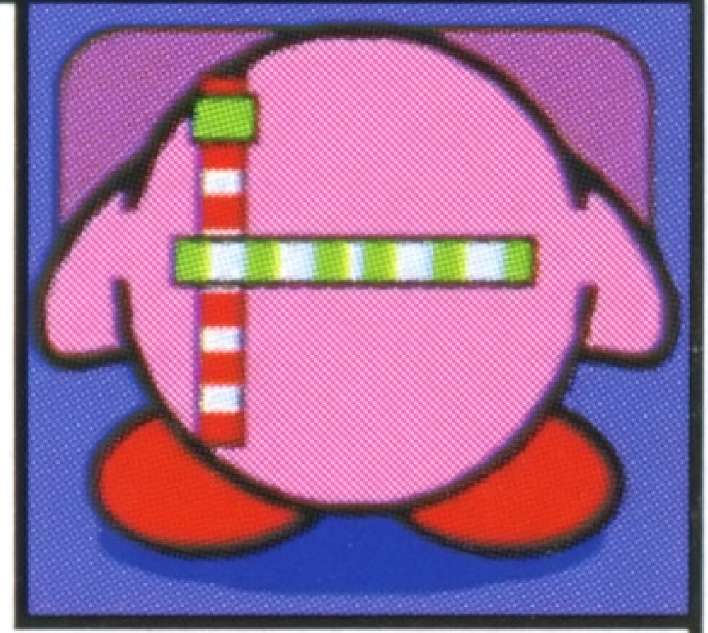
弱めのバックスピン





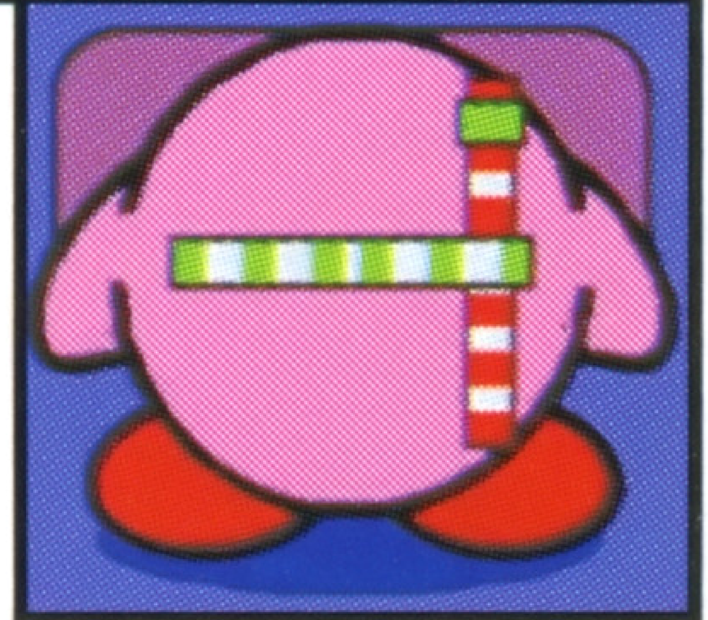
左(ひだり)スピン＋トップスピン



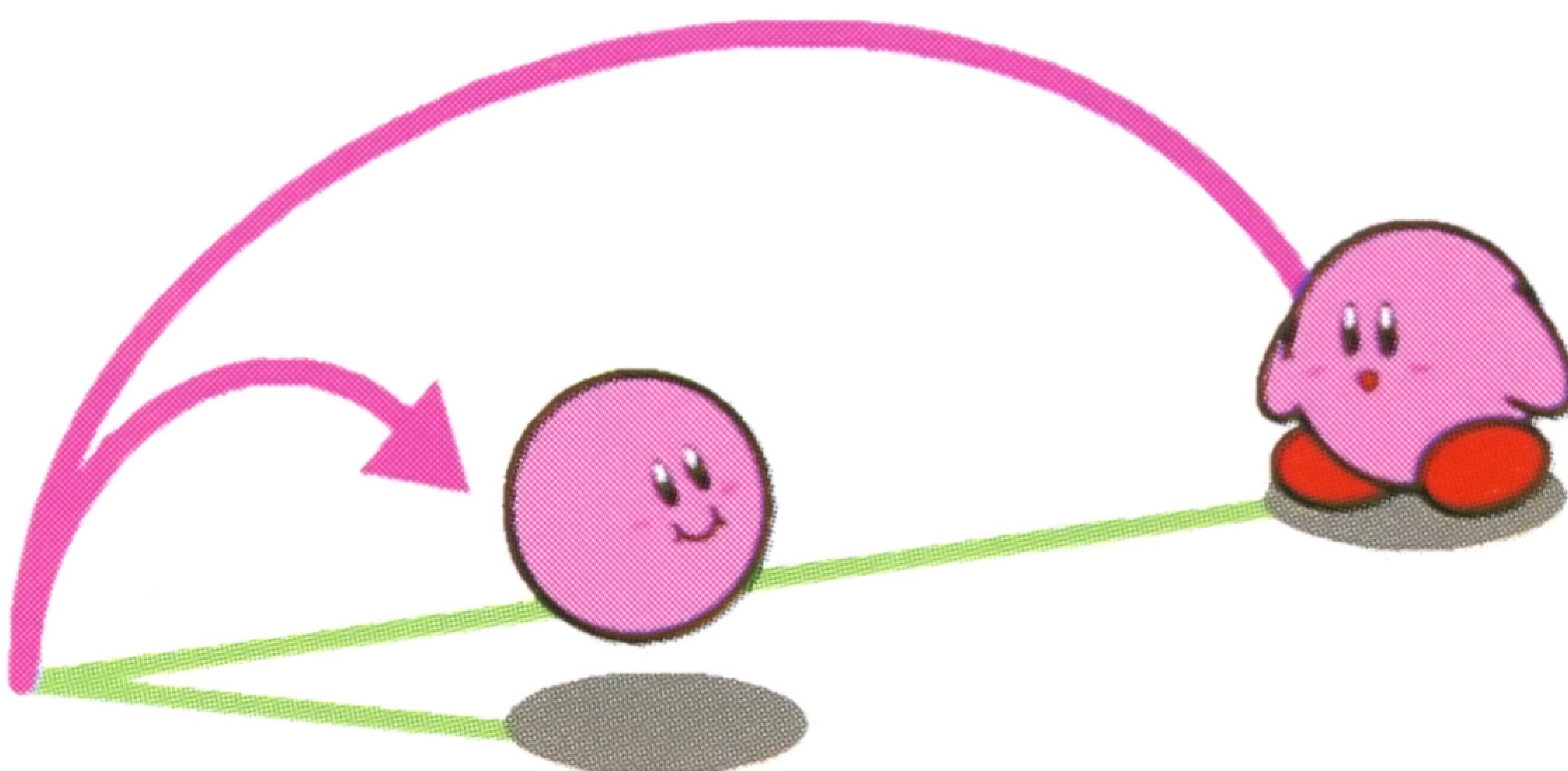


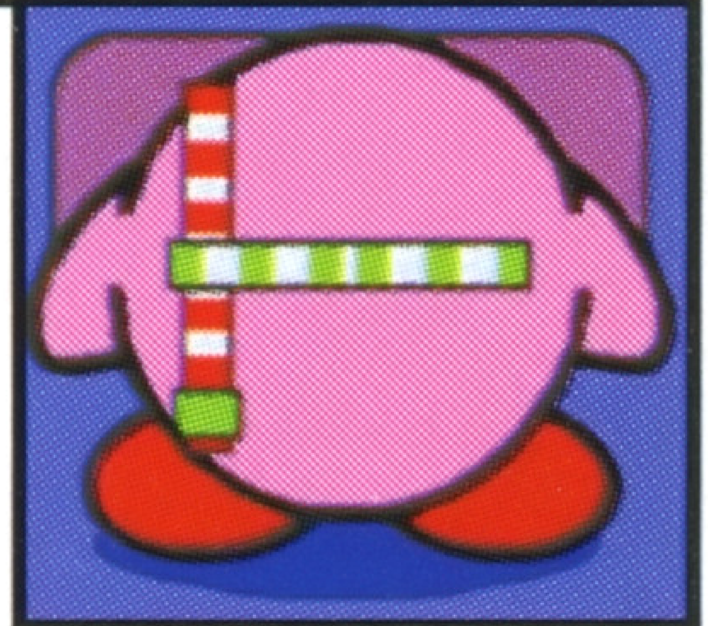
右(みぎ)スピン＋トップスピン



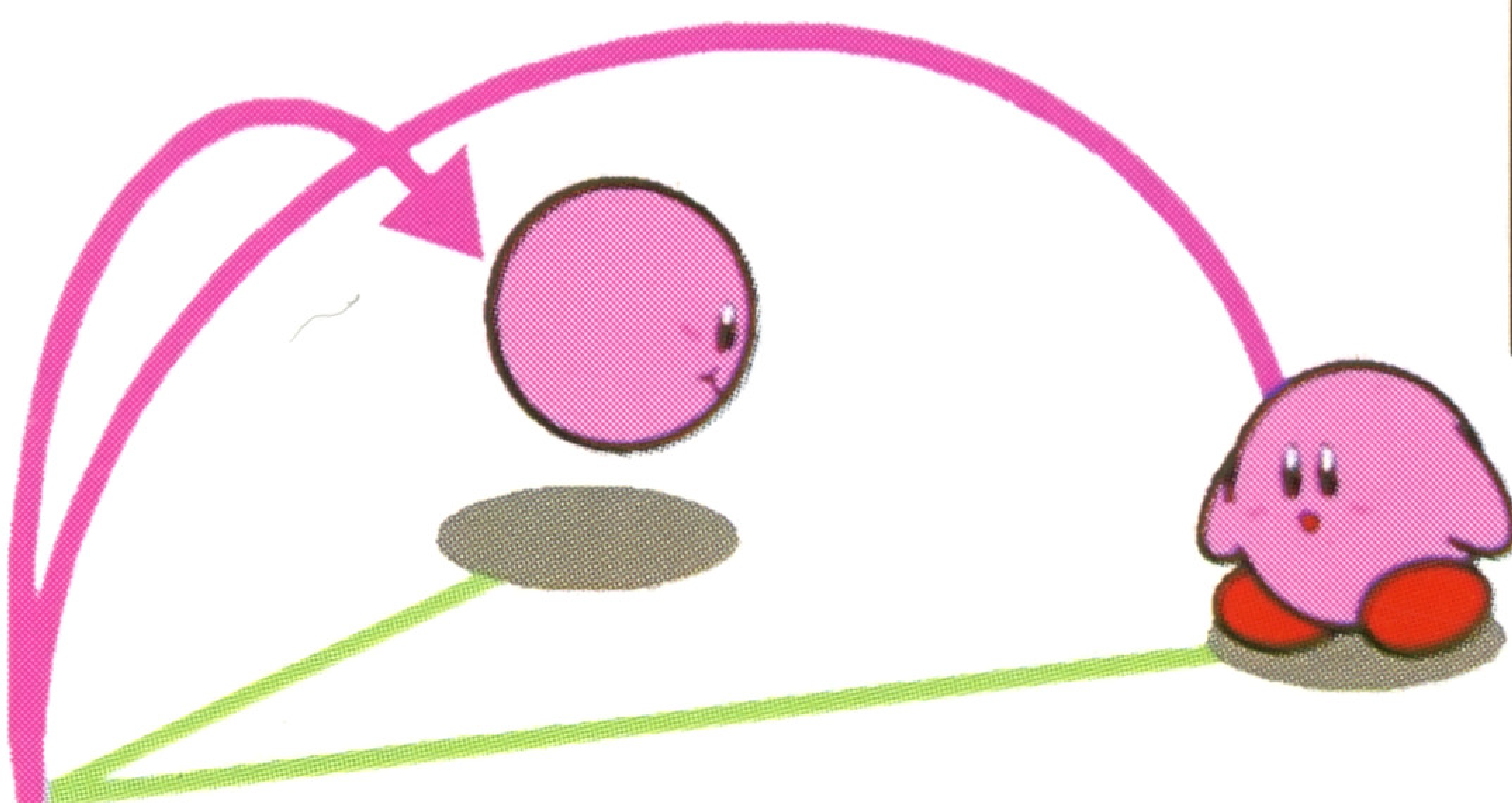


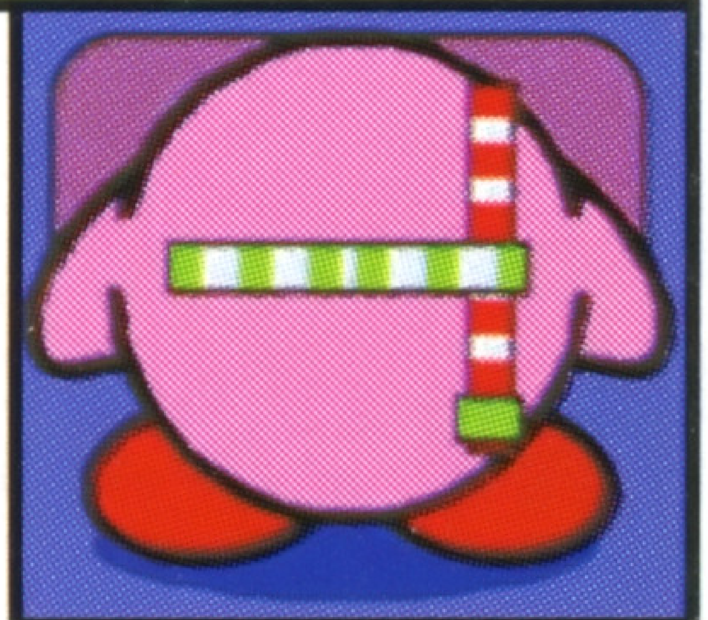
左(ひだり)スピン＋バックスピン





右(みぎ)スピン＋バックスピン

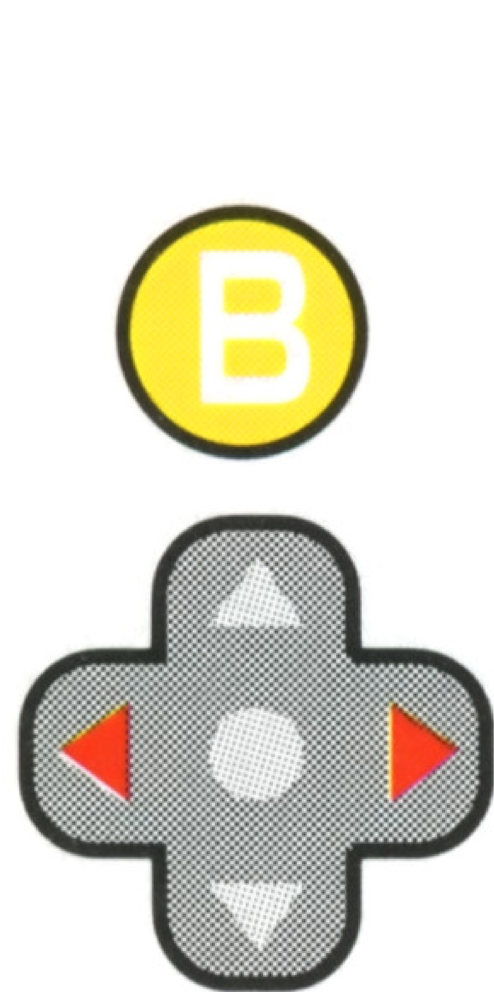


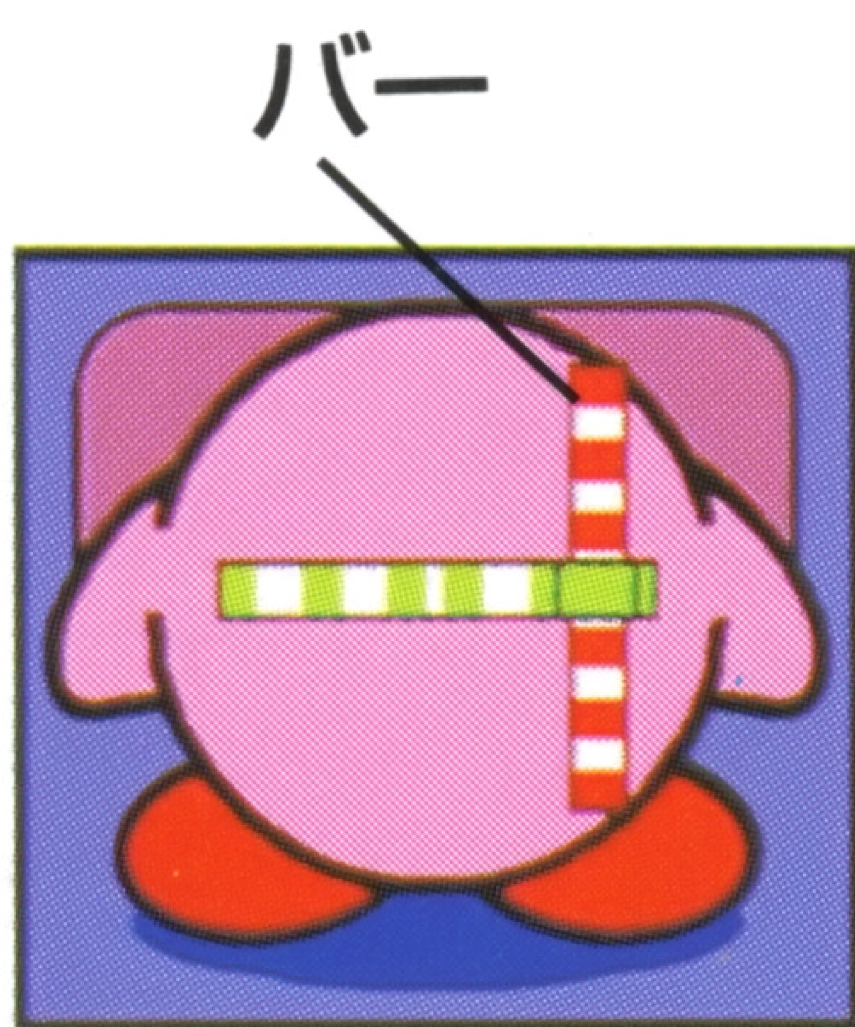


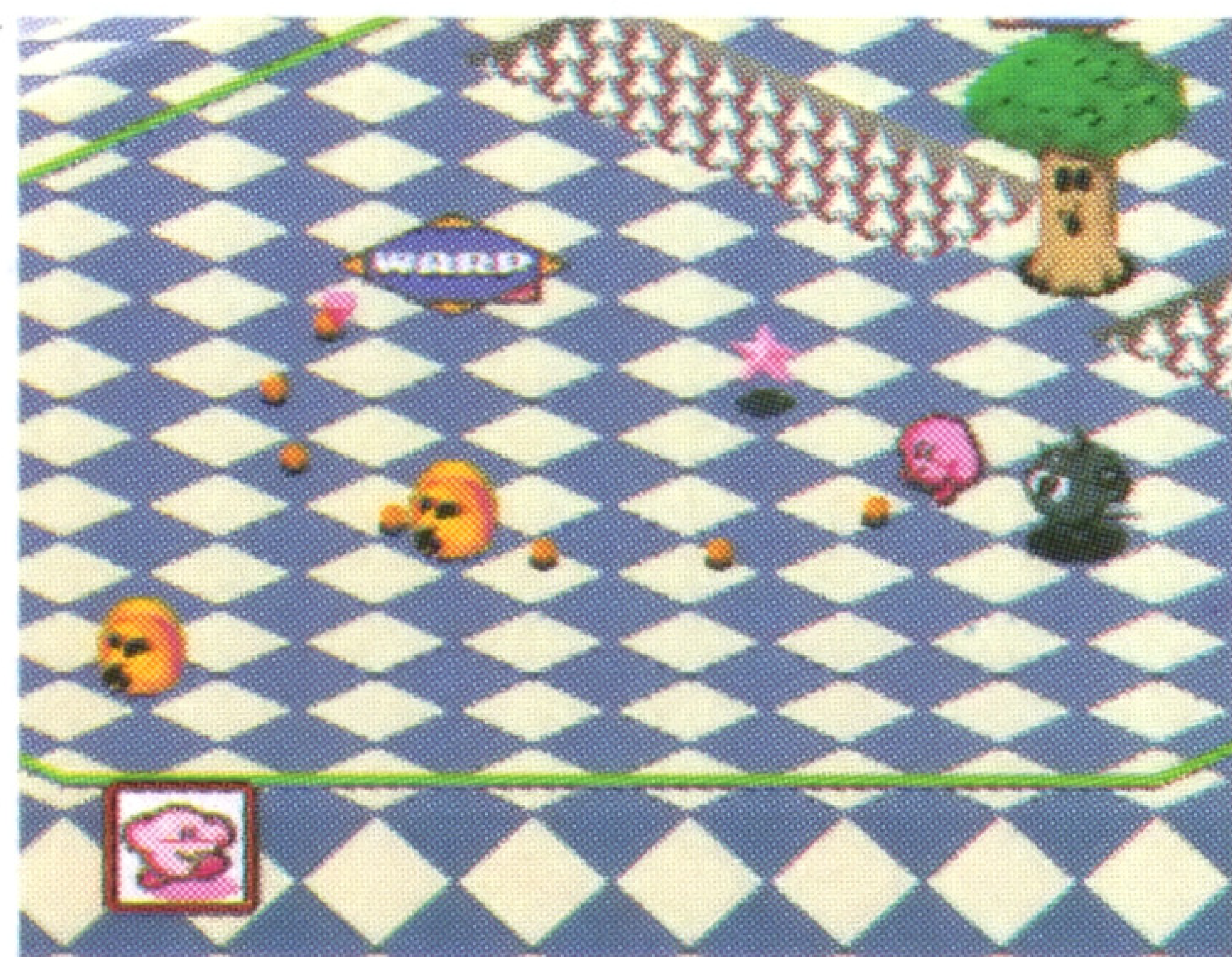
スピンパネルを開く

左右スピンやトップ・バックスピンの球筋をガイドラインで表示したい時は、Bボタンでスピンパネルを開きます。Bボタンを押したまま十字ボタンを操作することで、設定したスピンのガイドラインを表示することができます。

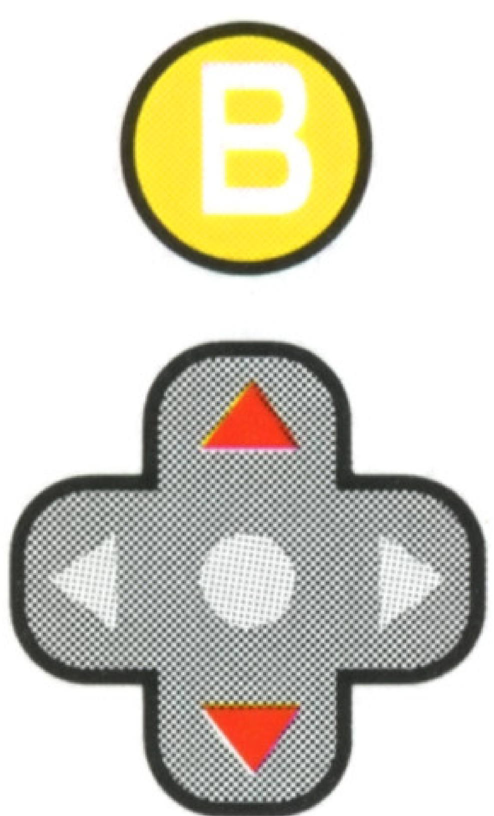
◆左右キーでバーを操作して左右スピン。

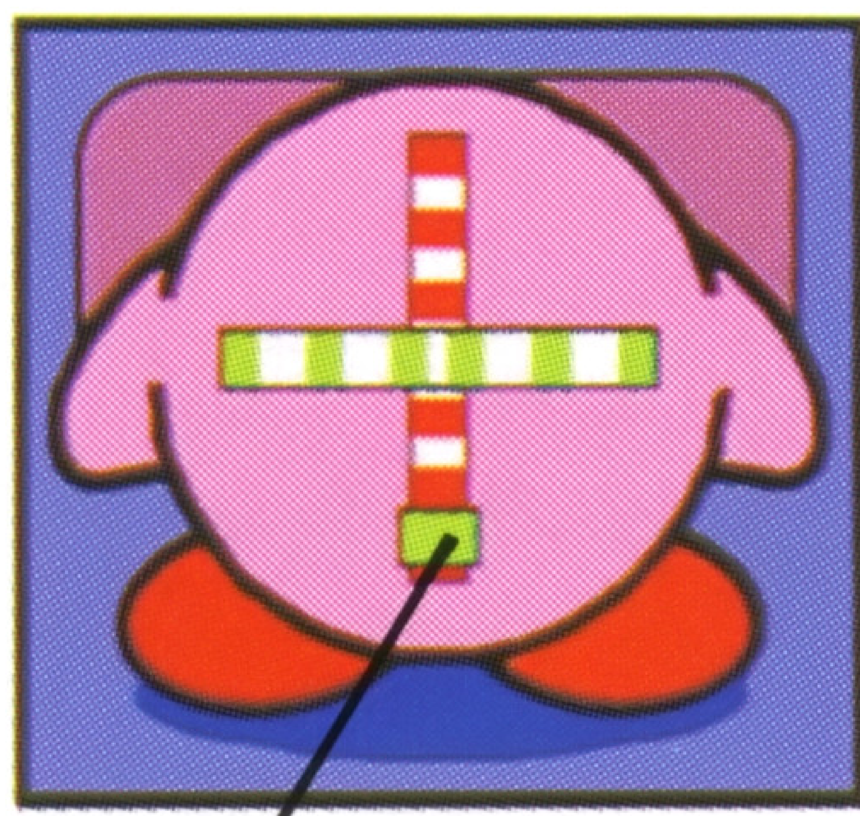


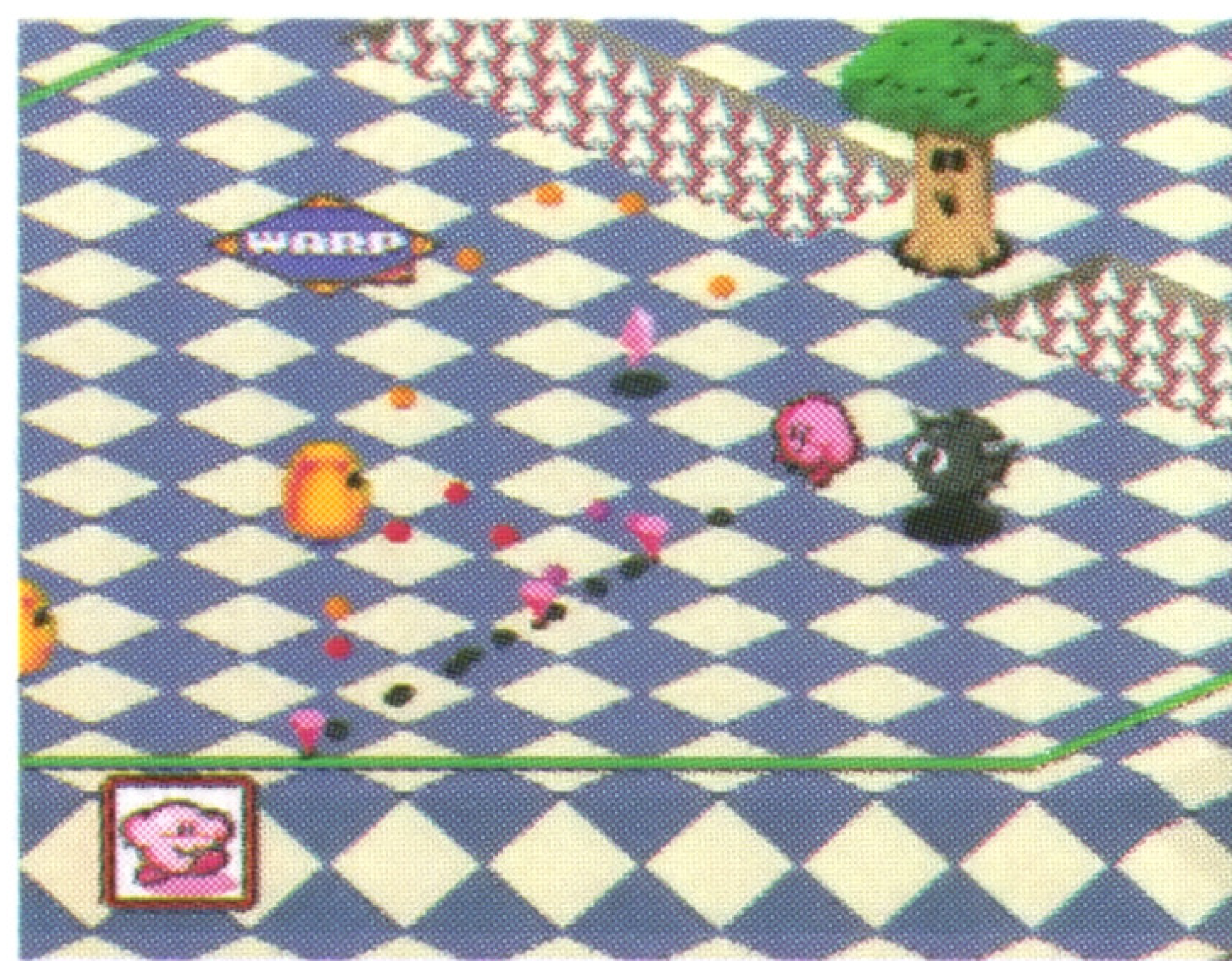




◆上下キーでポインターを操作してトップ・バックスピン。





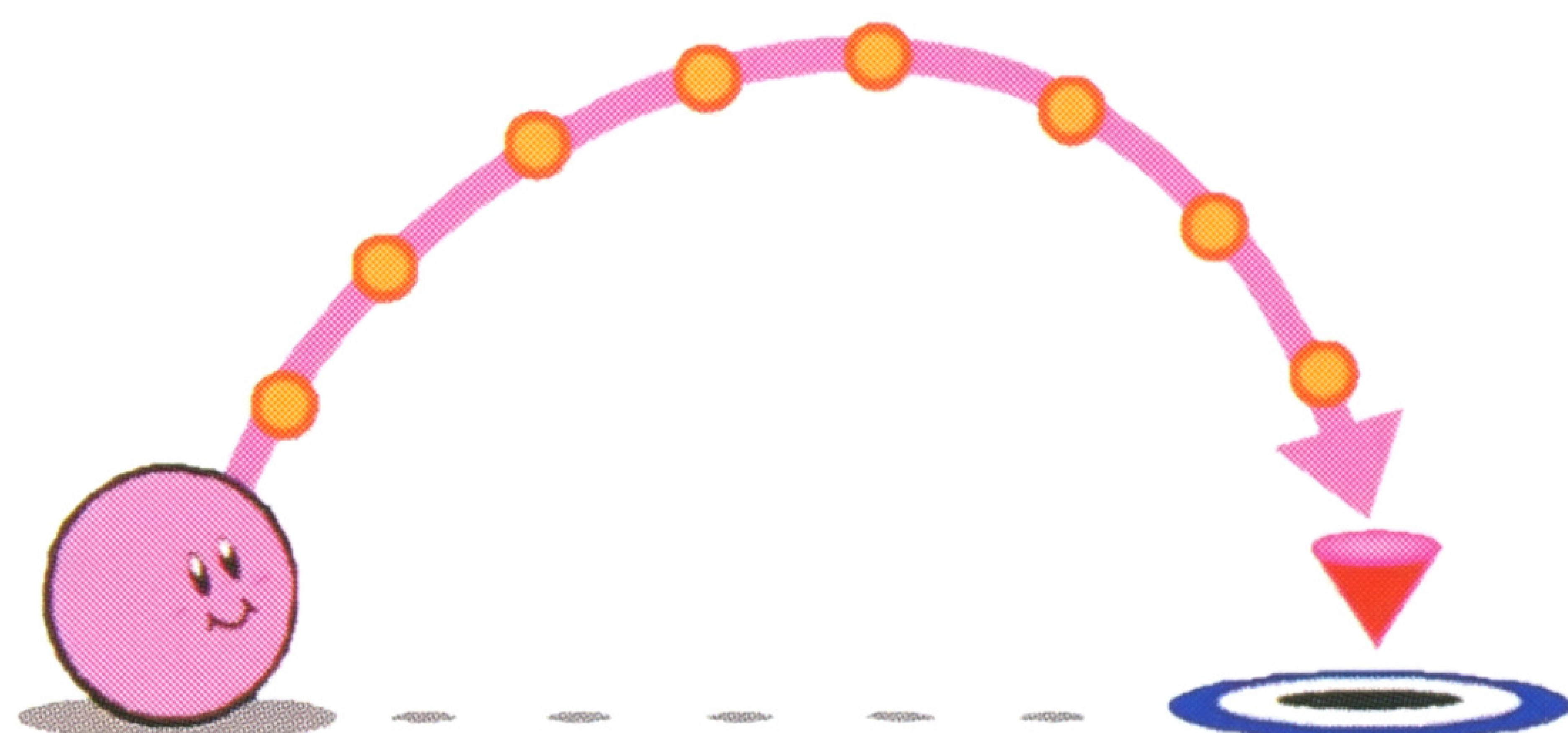


スピンパネル内で設定した通りにフライショットする場合、ショットパネル内の上下運動するマーカーと、このポインターが重なるように決定しないと、ガイドライン通りの球筋にボールは飛びません。

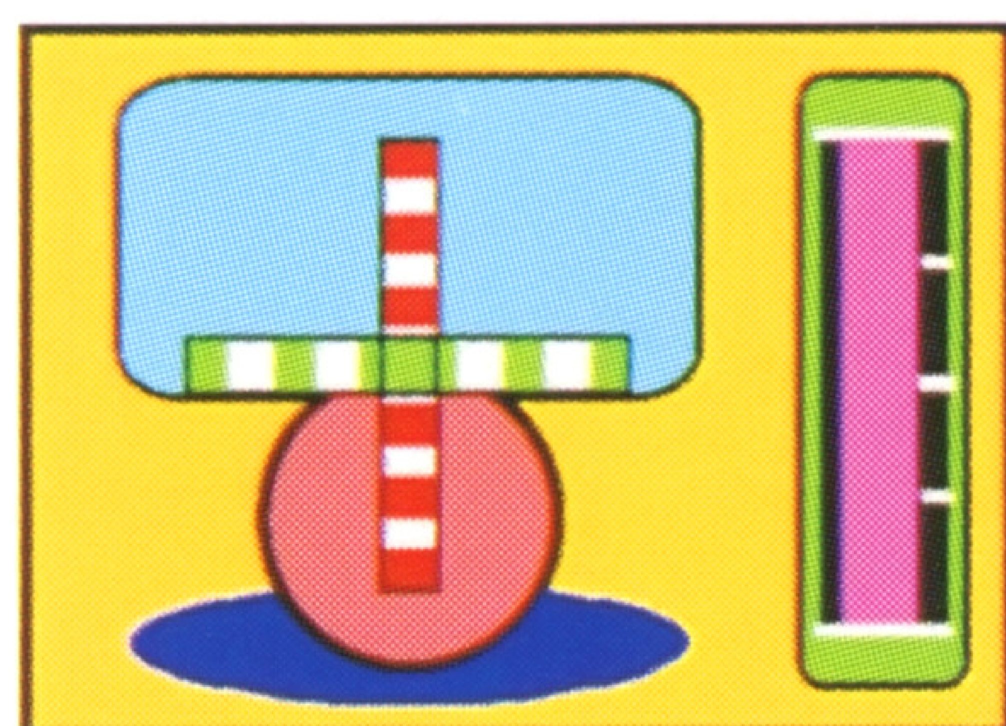
ガイドラインとパワーの関係

ガイド通りにショットするには、パワーメーターの決定をフルパワー(一番強い)で行わなければなりません。パワーメーターの上限がフルパワーで、下になるほどパワーが弱くなります。**※フルパワー決定でメーターがピンクになります。**



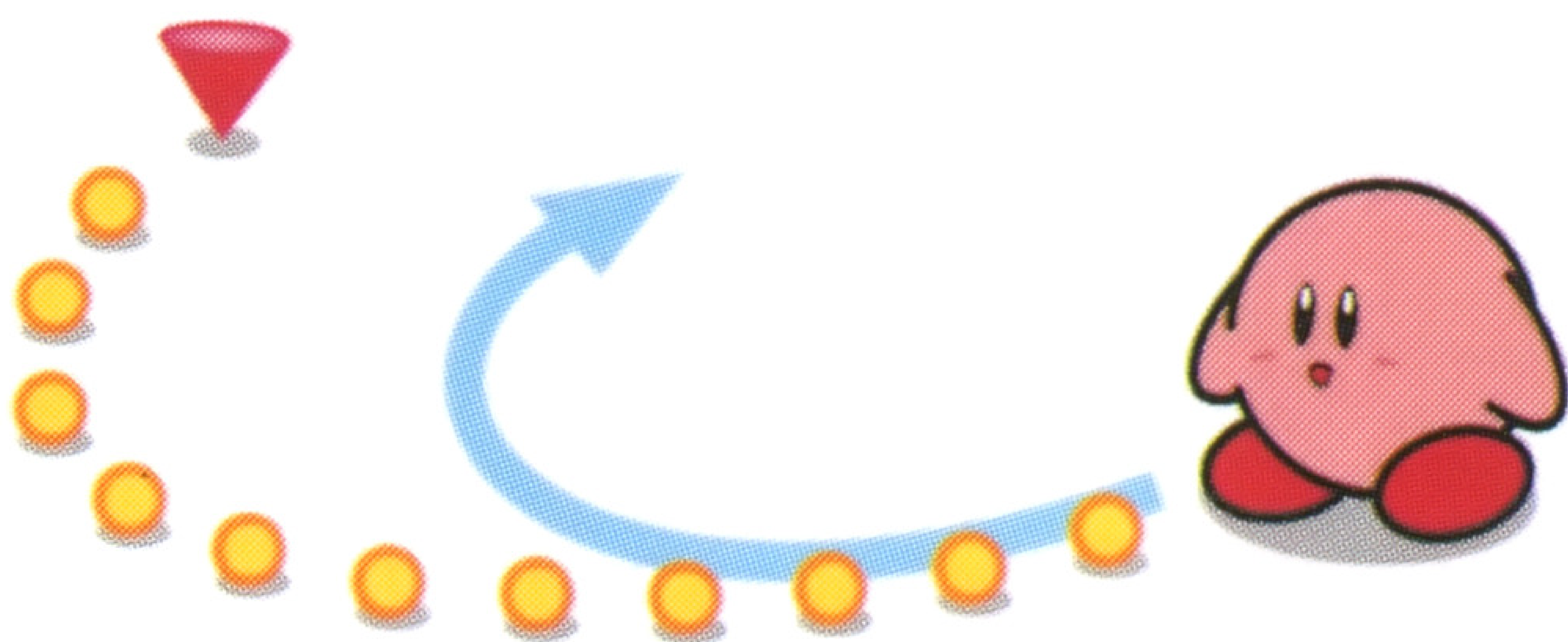


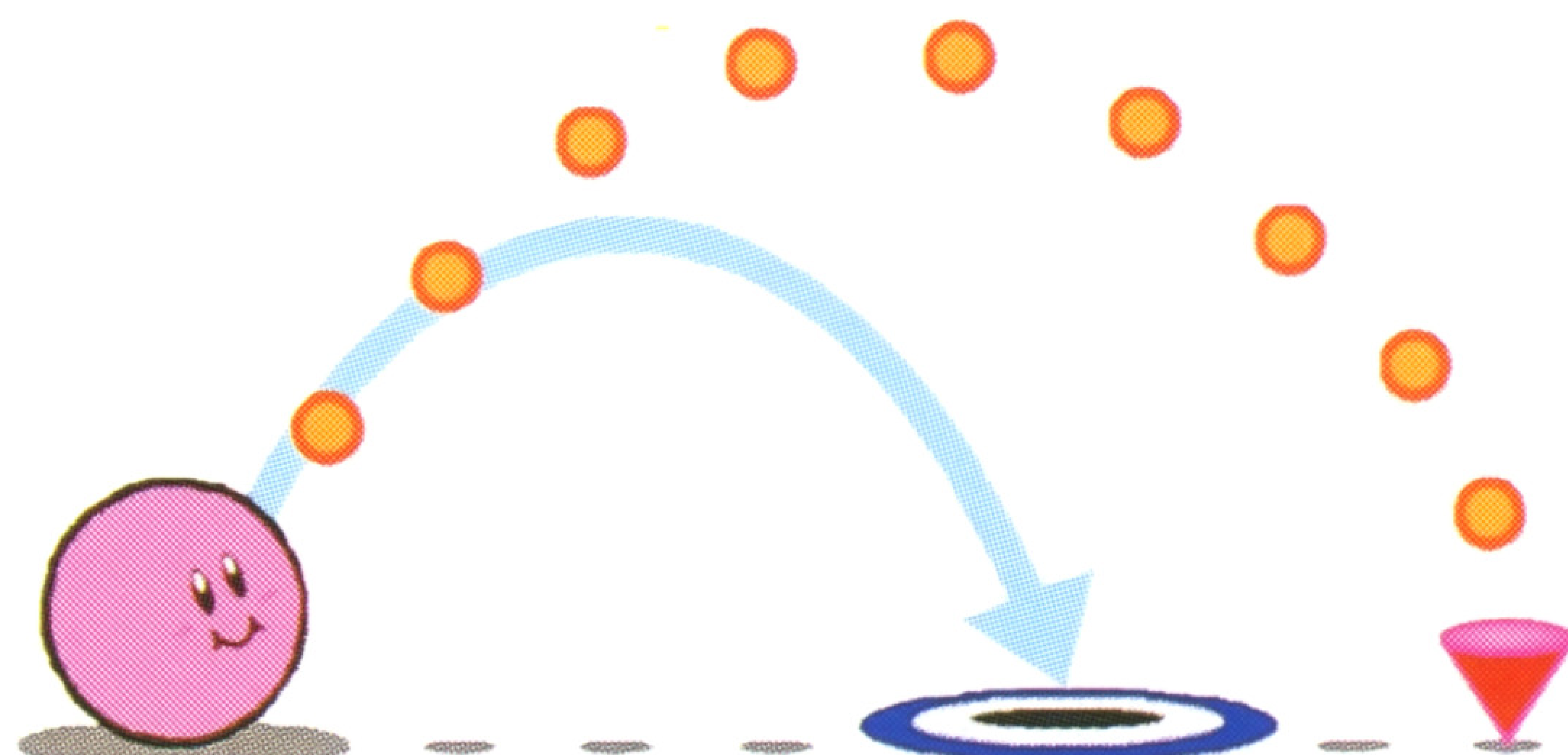
フルパワー決定



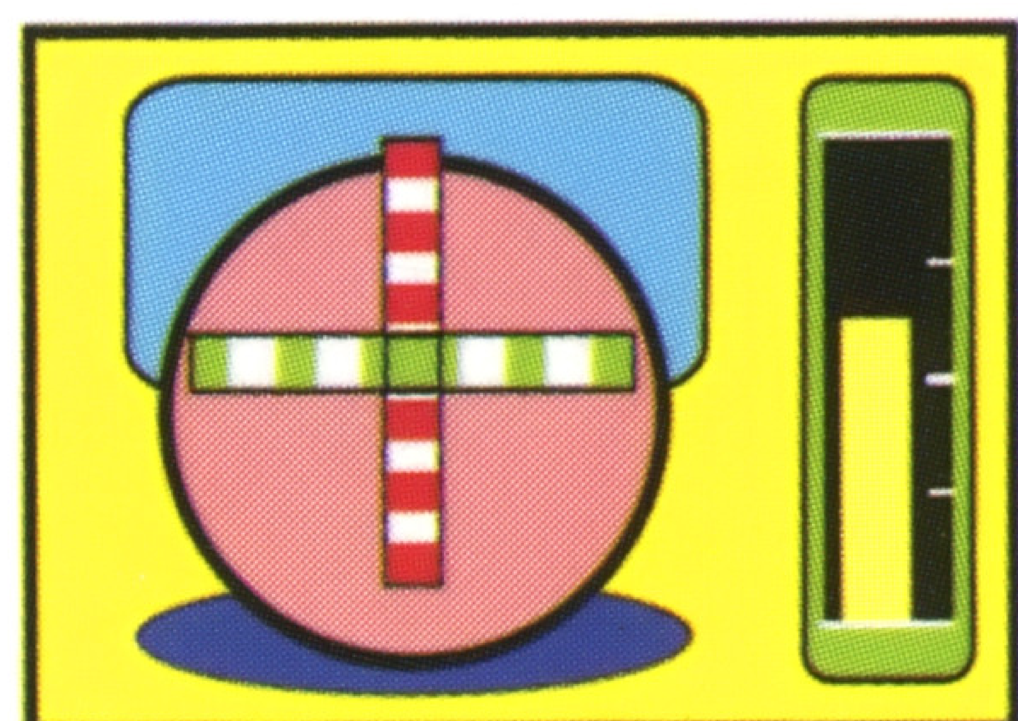
フルパワー以下で決定すると、パワーが弱くなった分だけショットの距離も短くなります。

※ガイド表示は変わりません。





パワー決定弱め

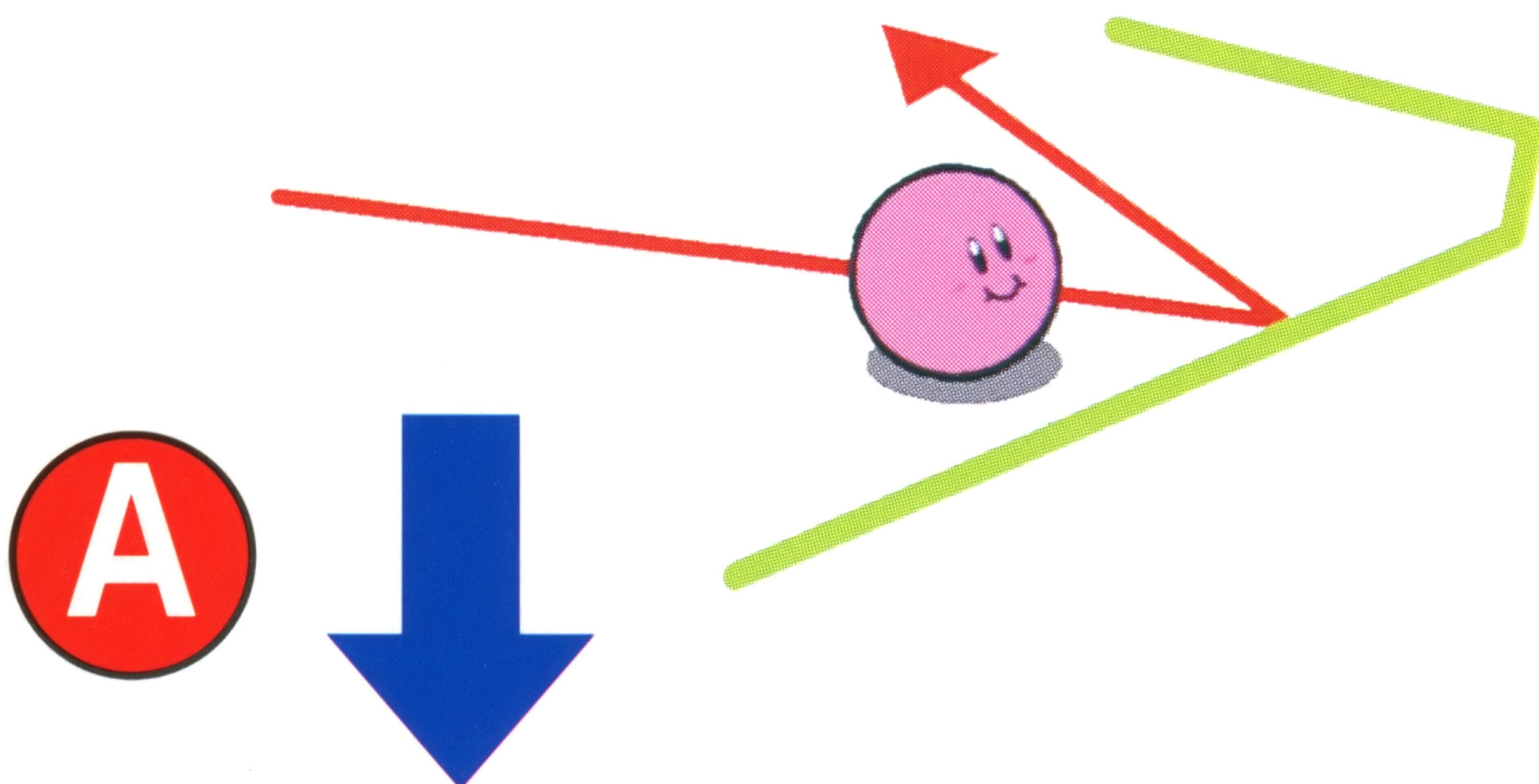


ボールを打った後の操作

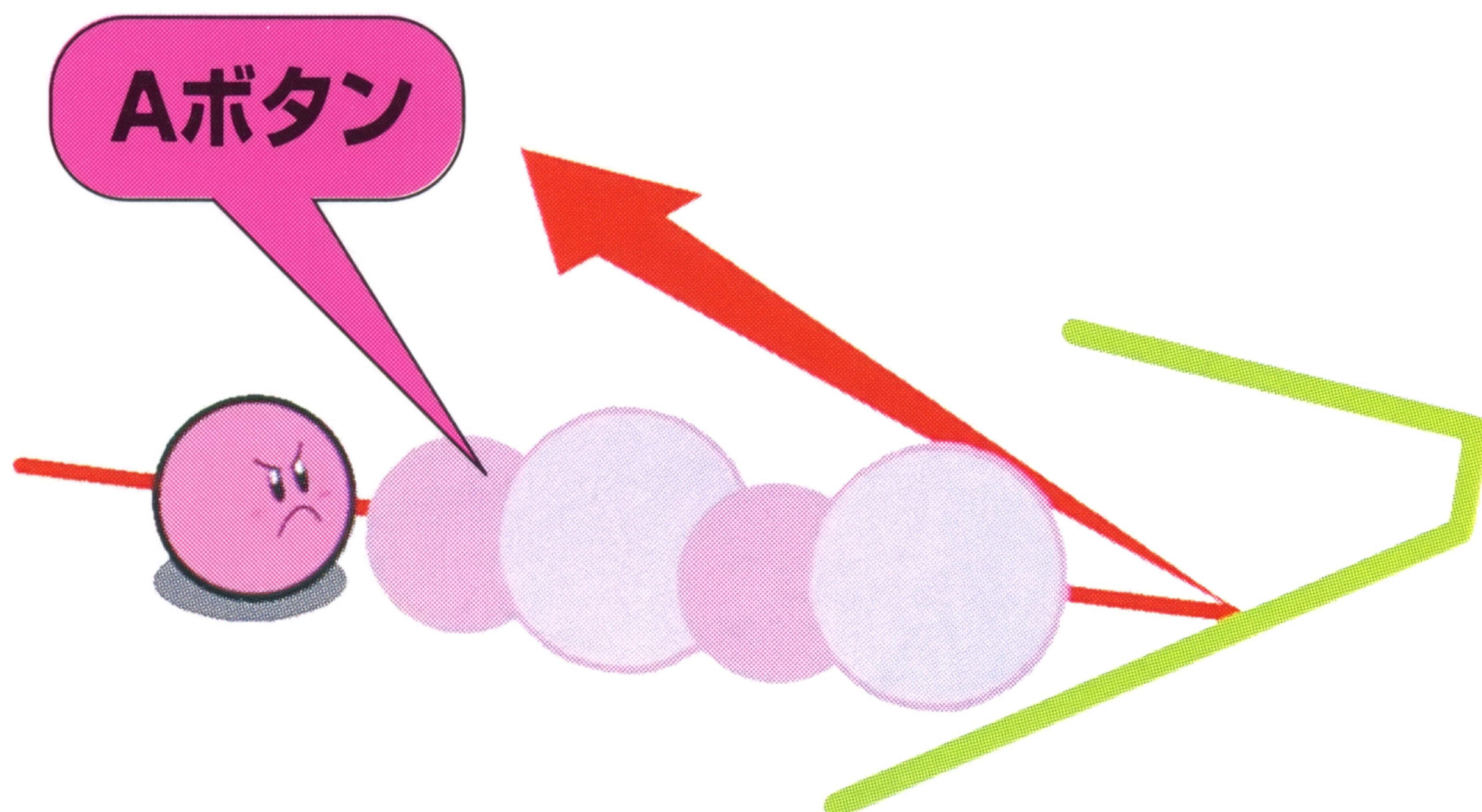
がんばれボタン

ショットした後、ボール（カービィ）が動いている間にAボタンを押せば、ボールが「がんば」って、普通の状態よりもよくはずむようになります。
バウンドする瞬間や、バンパーで跳ね返る瞬間に、タイミング良くAボタンを押してください。

普通なら跳ね返りが少ない場合でも・・・・。

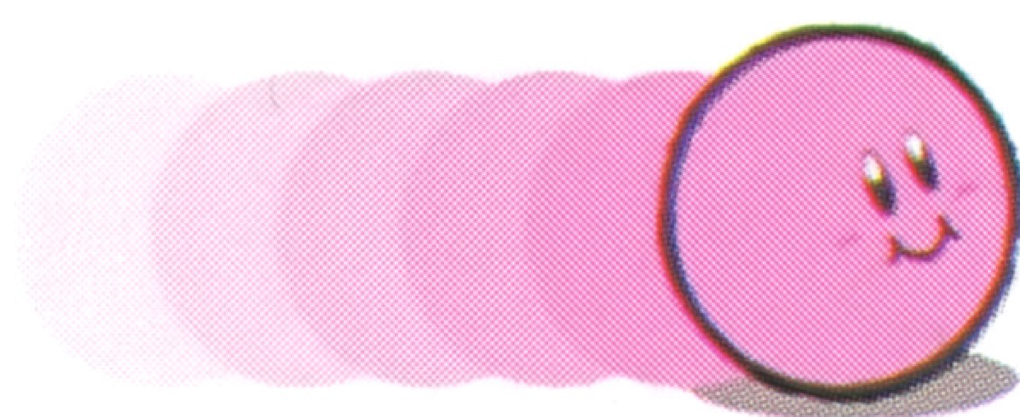


がんばれボタンで跳ね返りアップ。

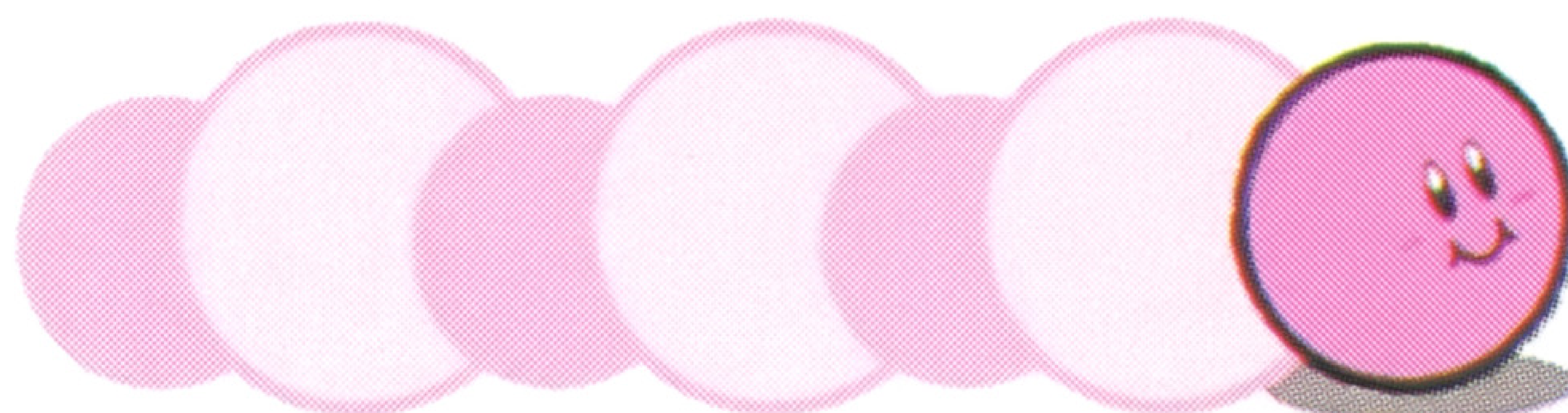


ゴロで平地を転がす時にも、Aボタンを連打すれば、普通に転がるよりも少しだけ距離がのびます。

普通のゴロ

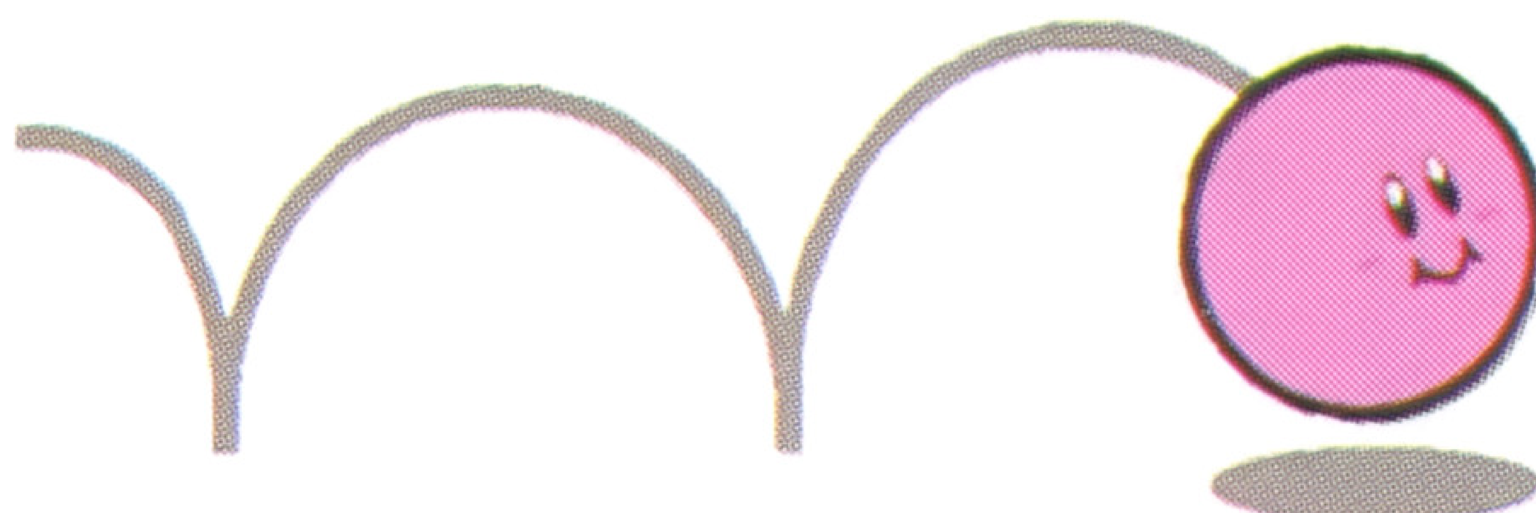


Aボタン連打



フライで平地をバウンドさせる時にも、Aボタンをタイミング良く押せば、普通より少しバウンドの距離がのびます。

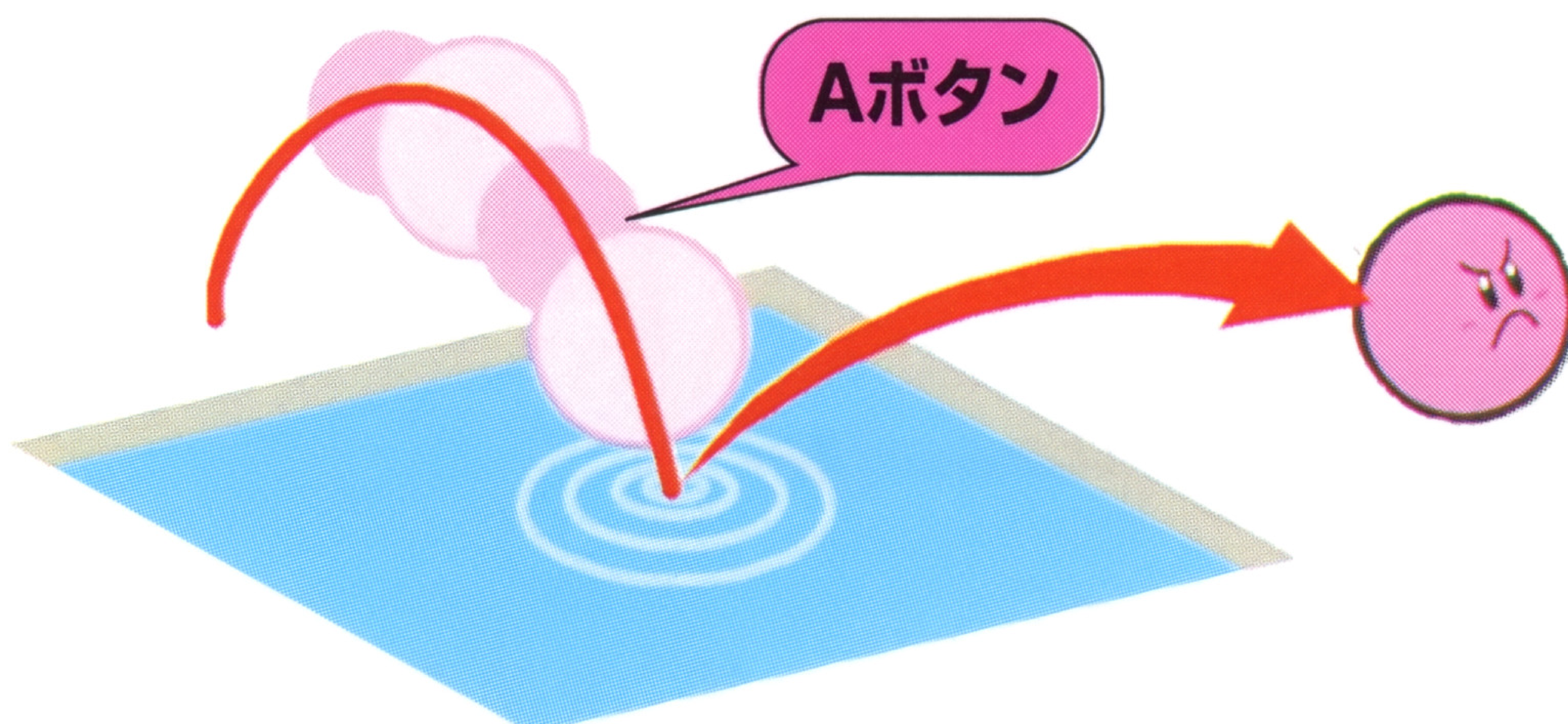
普通のバウンド



タイミング良くAボタン



水面に対してゴロショットしたり、トップスピンの状態でフライショットすると水面をバウンドすることができますが、バウンドする直前にタイミング良くがんばれボタンをプラスすることで距離をよりのばすことができます。



能力を持つ敵を星にすると、能力を手に入れることができます。能力が手に入るとコンディションパネルに取った能力が表示され、パネルが点滅します。能力キャラクターは10種類存在し、コース中でつねに点滅しています。

ハイジャンプ能力取得

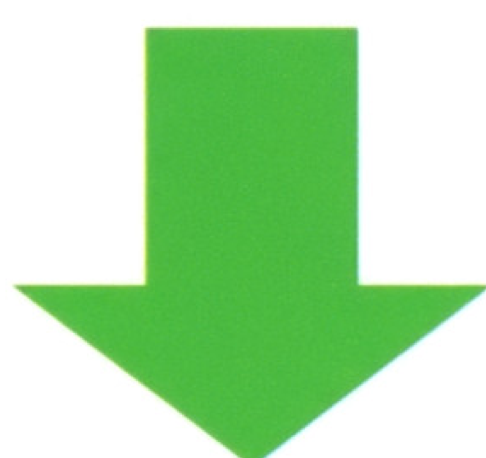
パネルが点滅





※能力を手に入れると、コース上のカービィも点滅します。





手に入れた能力は取った瞬間からBボタンで使用することができます。ボールが動いている時に、使いたいポイントでBボタンを押してください。

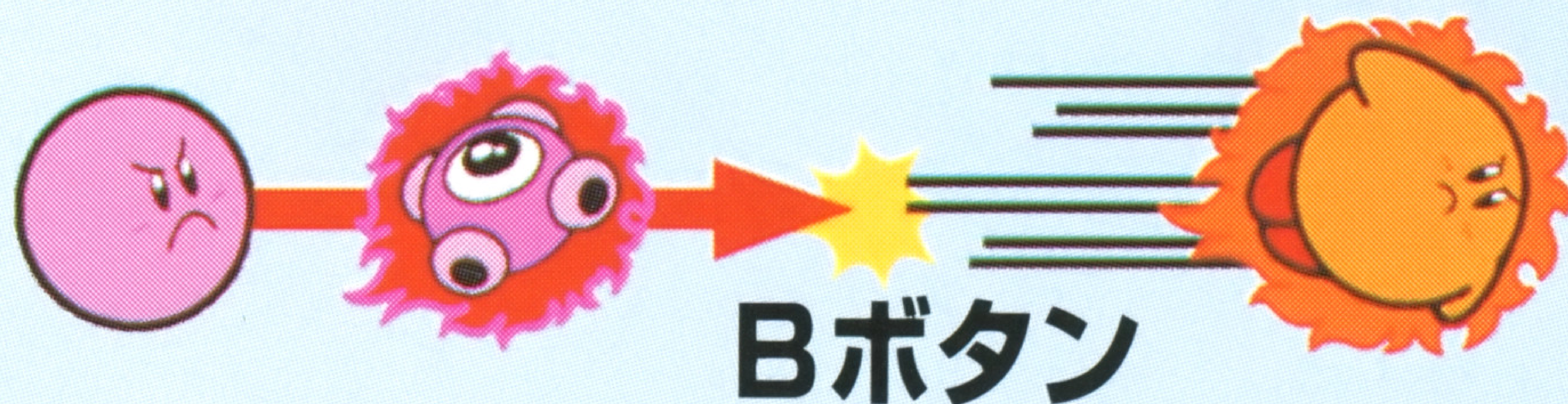


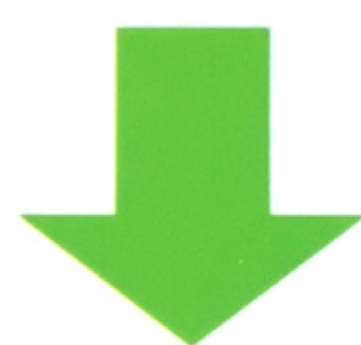
※ボールが水の中にある時は、能力を使うことができません。

能力を使用しながら、さらに能力キャラクターをクリアしていくと、1打中での能力の連続使用が可能になります。ただし、1つの能力における1打中の使用回数は1回のみです。

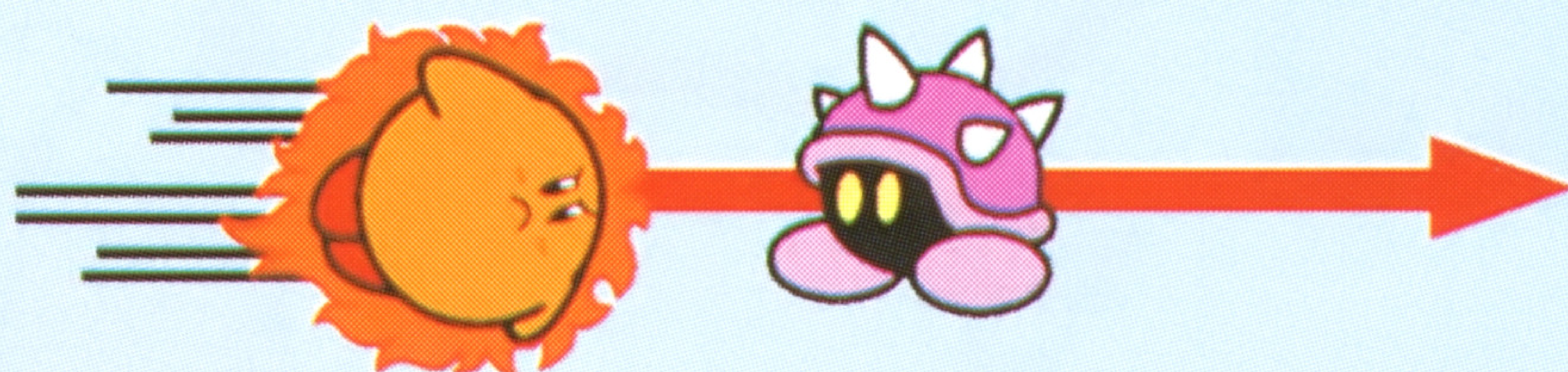
一打で可能

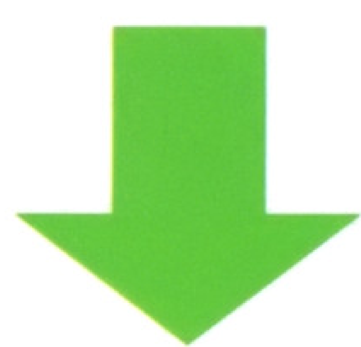
バーニング能力取得　　バーニングで加速



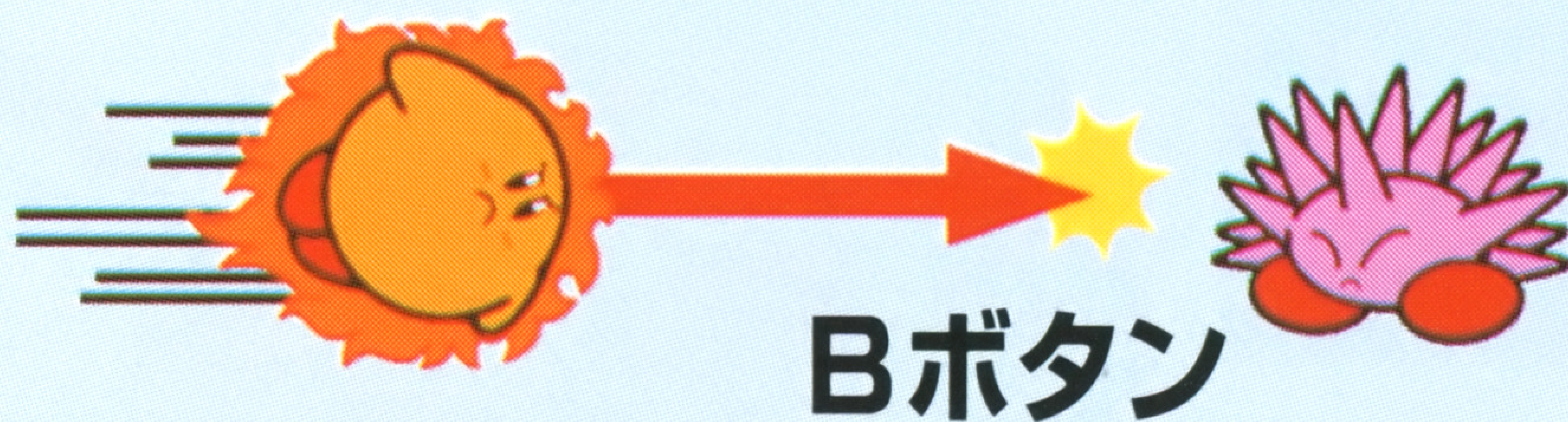


ニードル能力取得





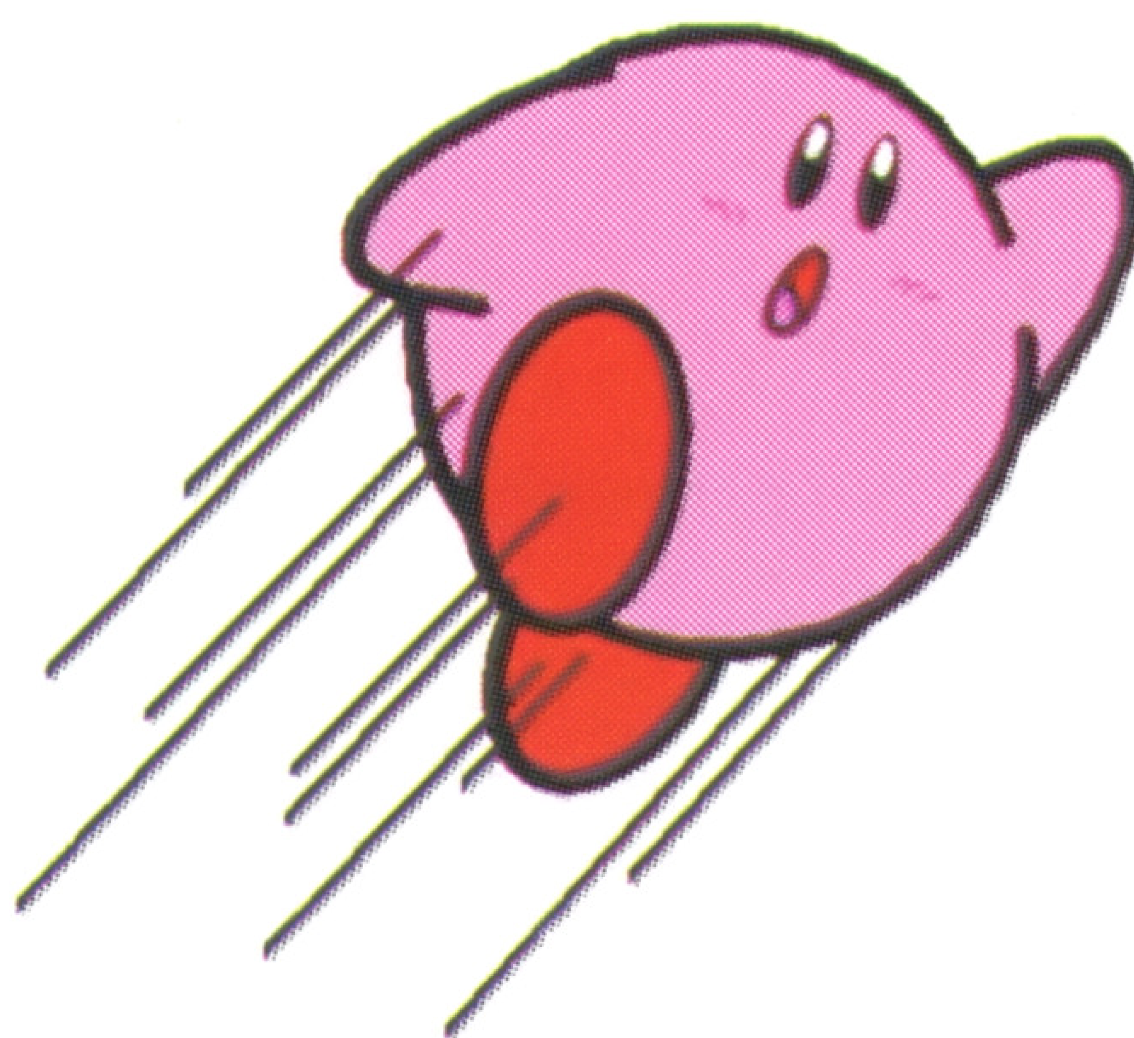
ニードルでストップ






ハイジャンプ

より高く飛び上がることができます。






パラソル

落下するのを十字ボタンでコントロールできます。また、勢いがついている時に使えばブレーキの役目もはたします。





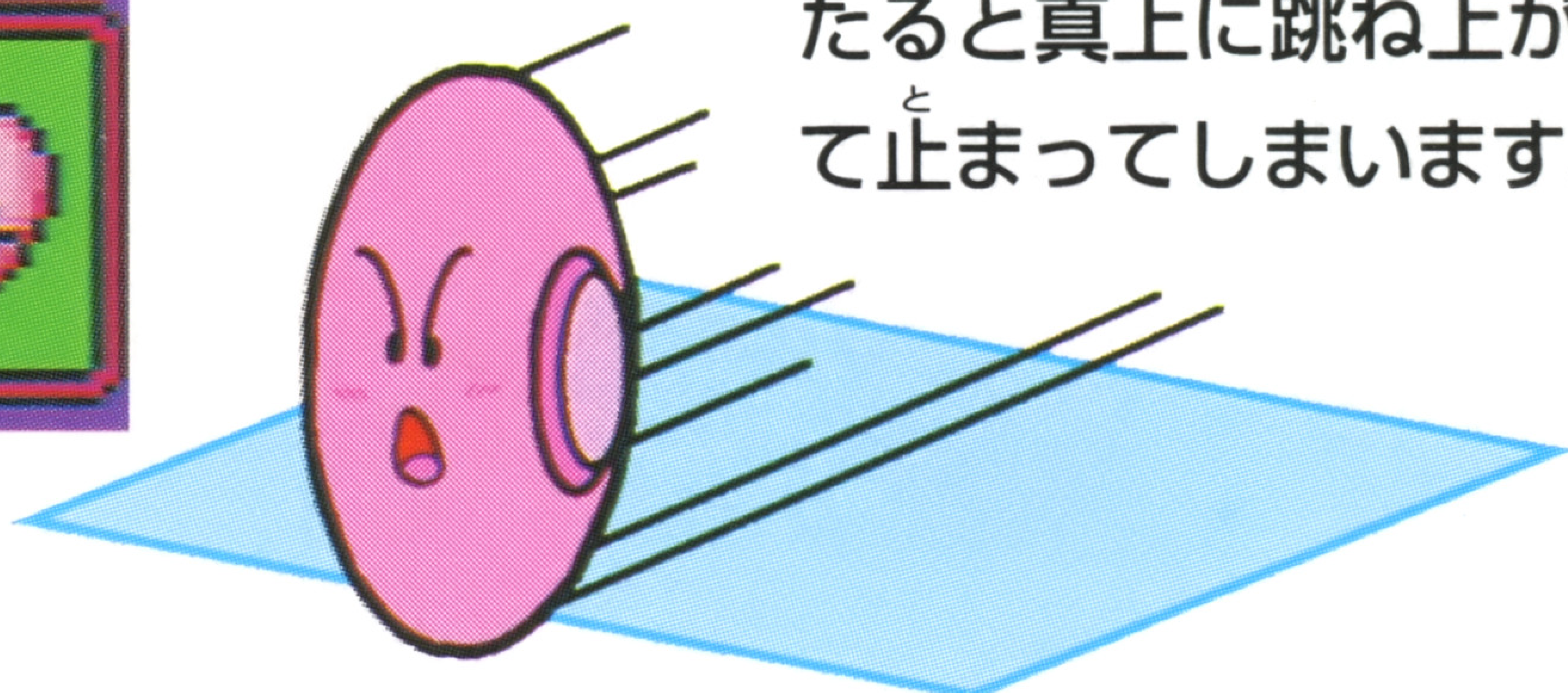

スパーク

ウィスピーやクラッコを破壊することができます。



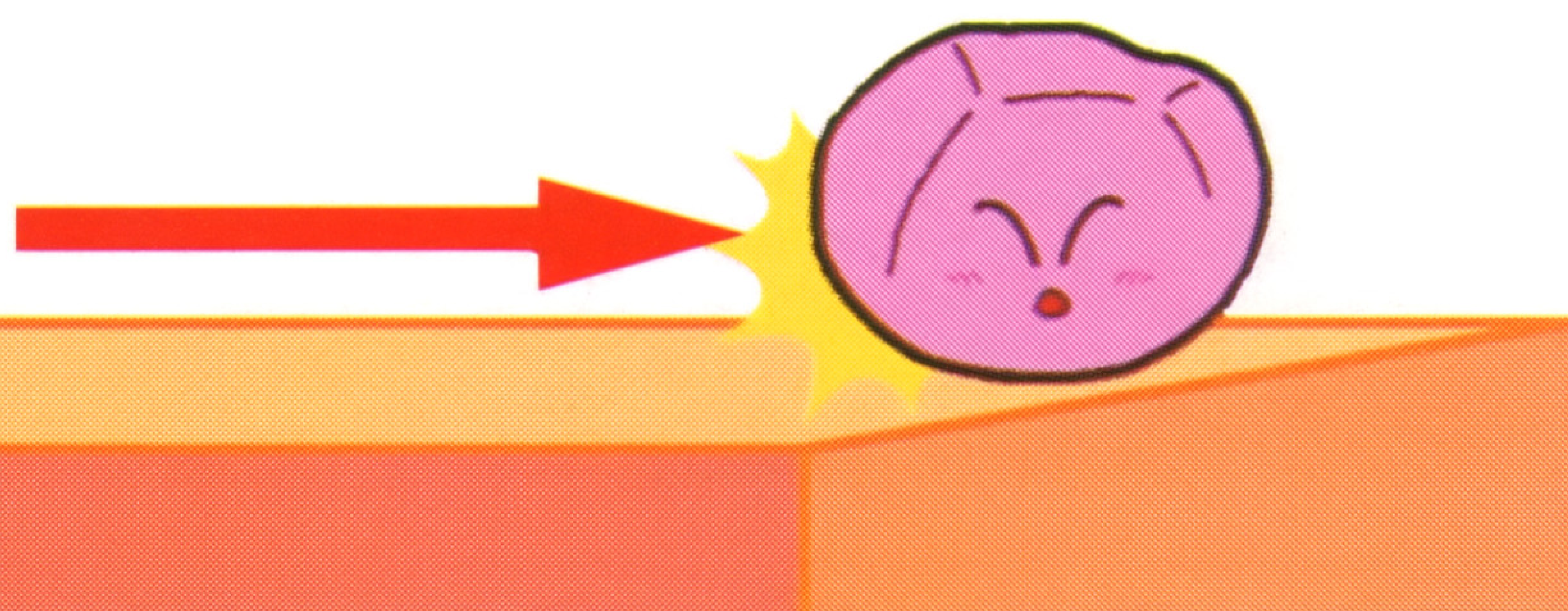
ホイール

使った瞬間から加速して、水やバンカーの上も通過できます。バンパーに当たると真上に跳ね上がって止まってしまいます。



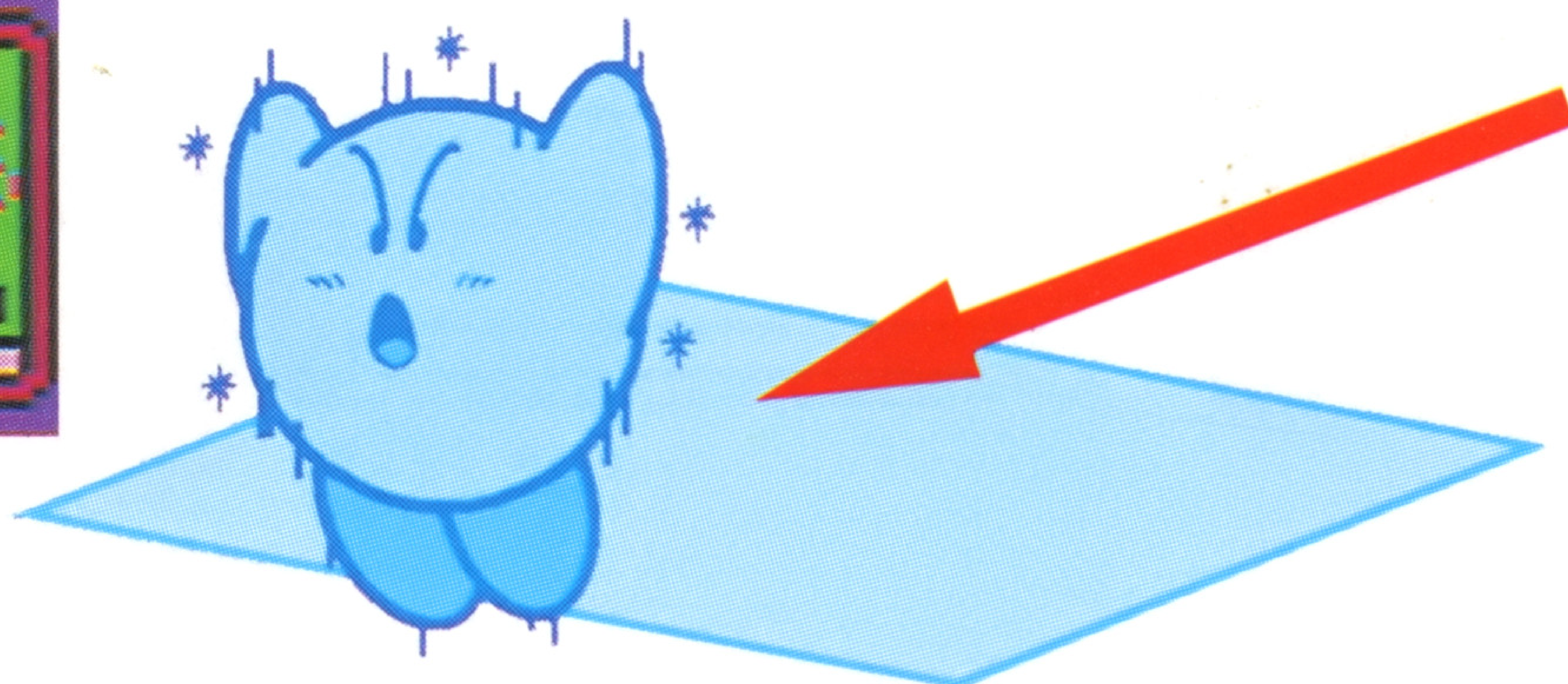
ストーン

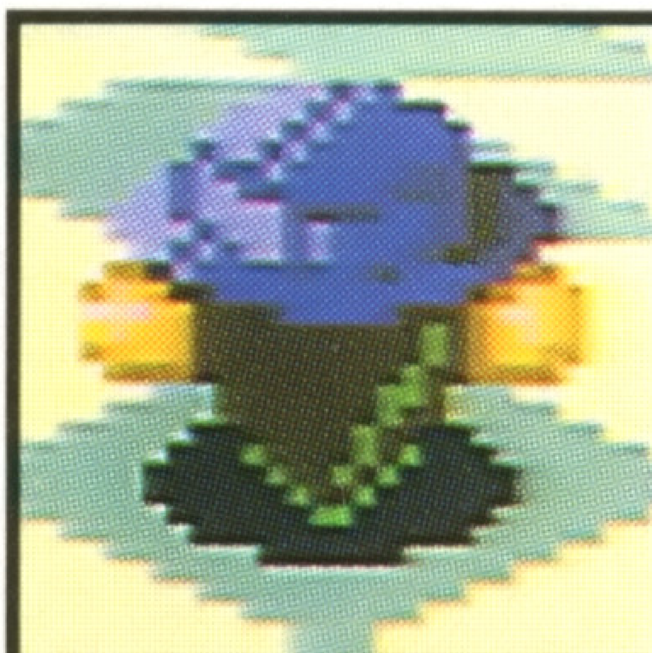
使ったその場で静止することができますが、斜面ではすべり落ちてしまいます。



フリーズ

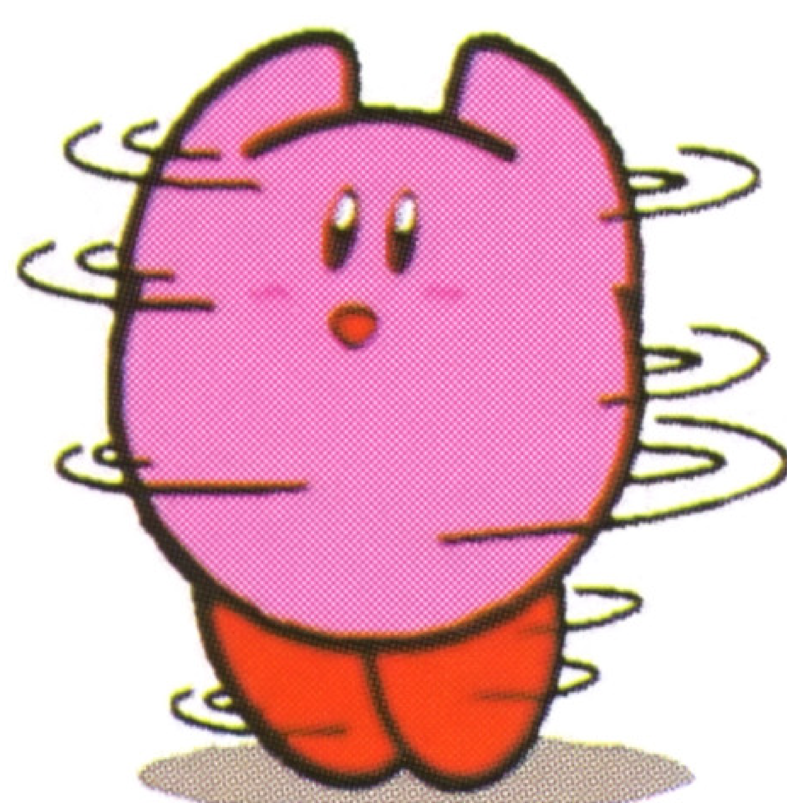
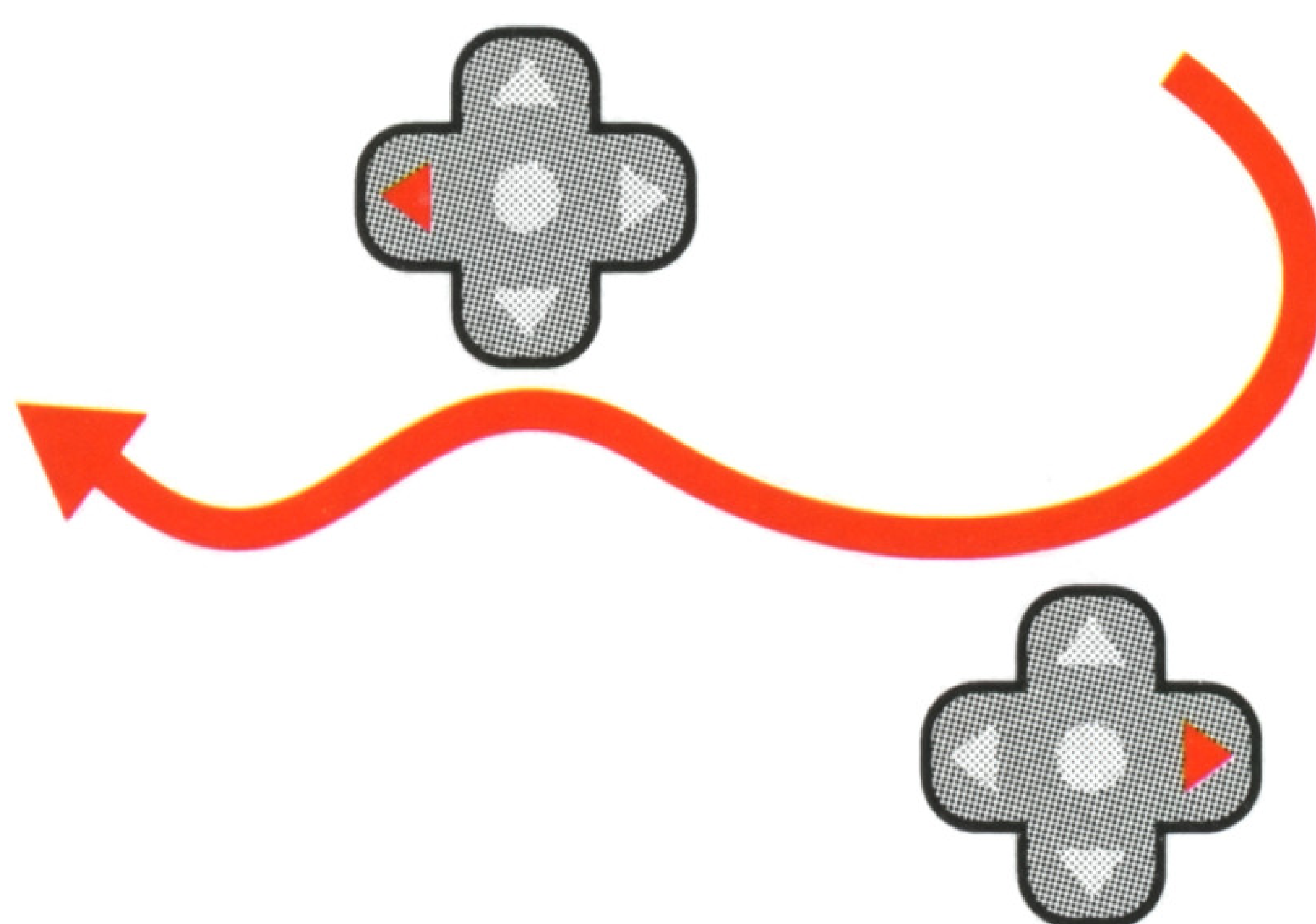
水面を凍らせながらすべることができます。

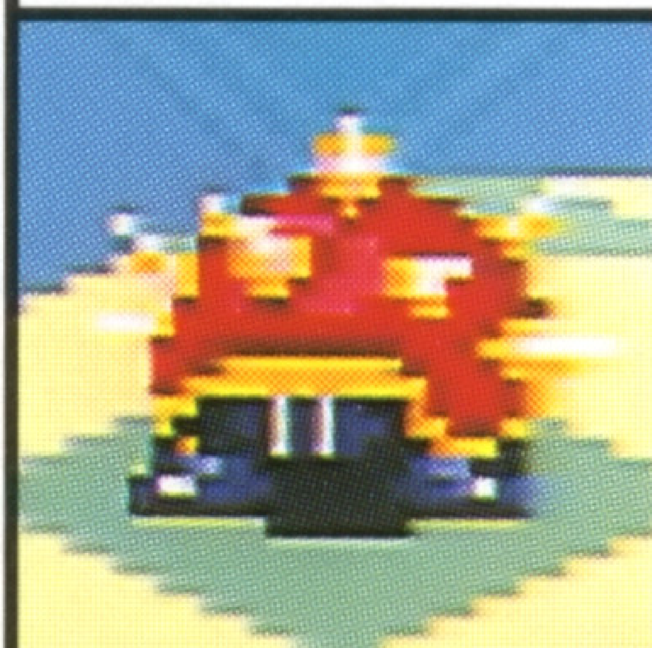





トルネード

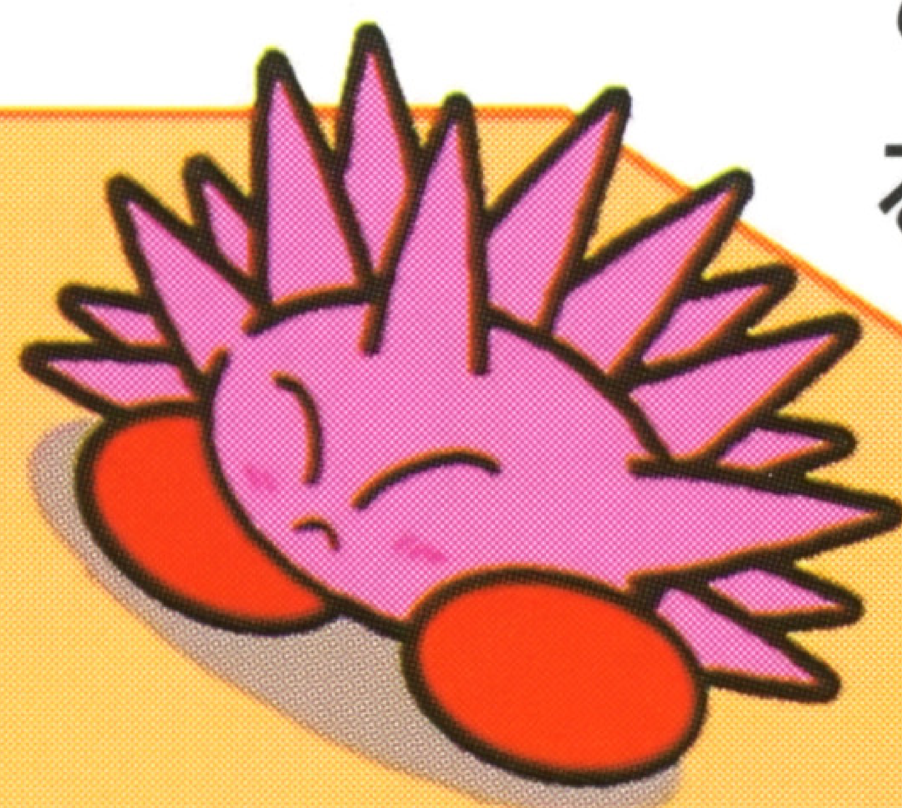
十字ボタンの左右で進行方向をゆっくりと曲げて進むことができます。




ニードル

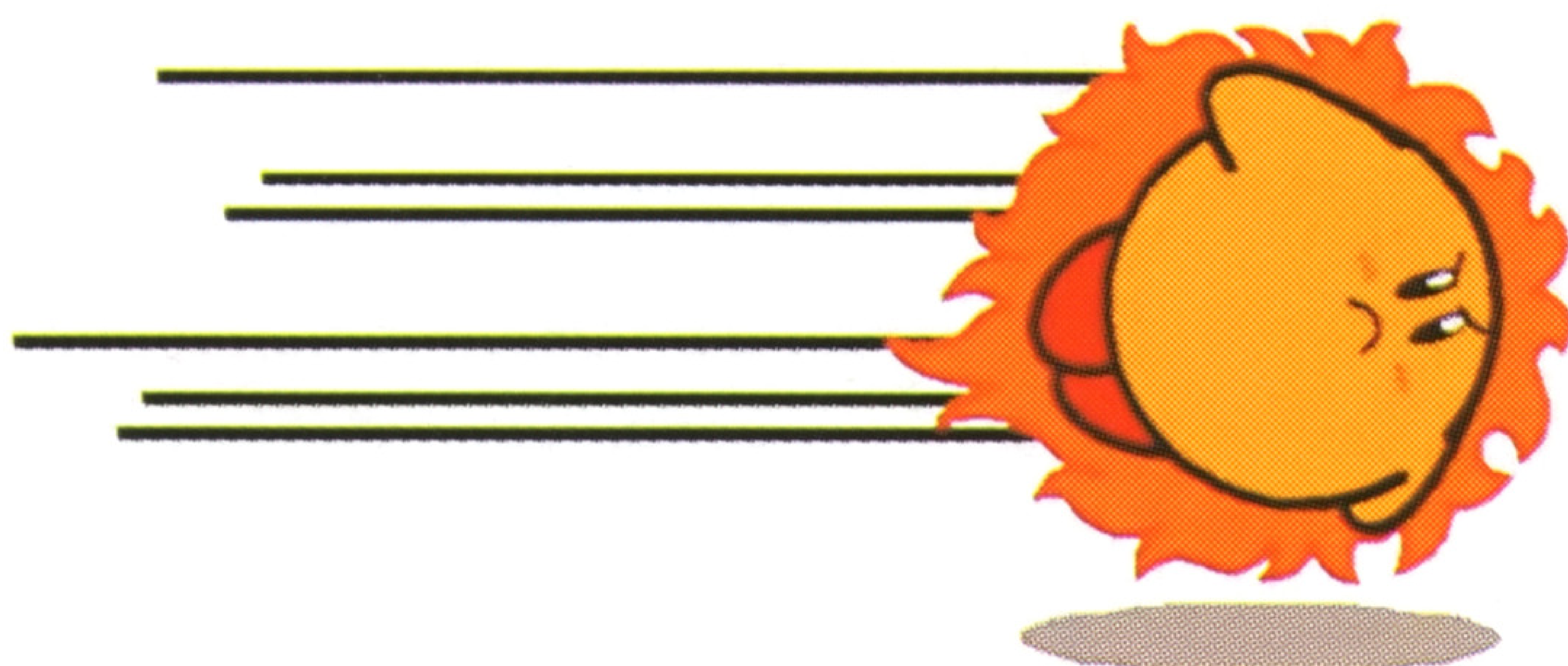
ストーンと違って斜面でも静止することができます。ただし、勢いがついている時に使うと、止まる位置が多少ズレます。






バーニング

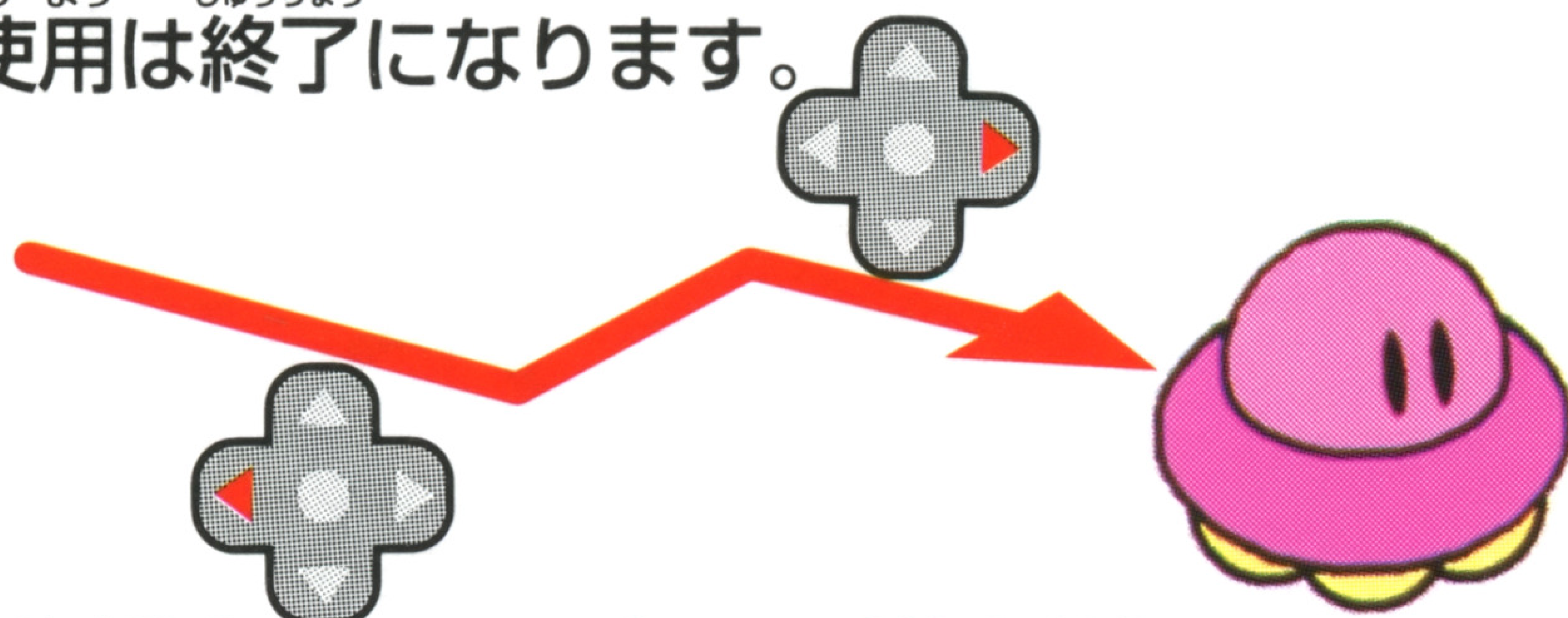
一定時間、急加速して距離が延びます。バンパーに当たると跳ね返ります。





ユーフォー（制限時間10秒）

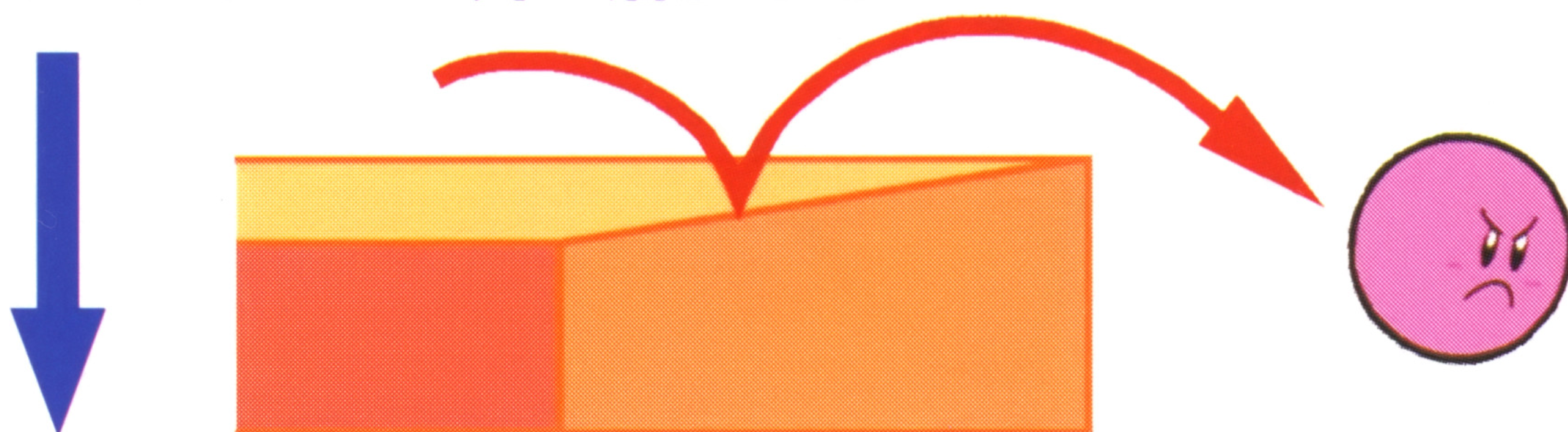
十字ボタンの左右で、進行方向を直角に曲げながら一定の高度を飛ぶことができます。ただし、バンパーに当たってしまうと能力使用は終了になります。



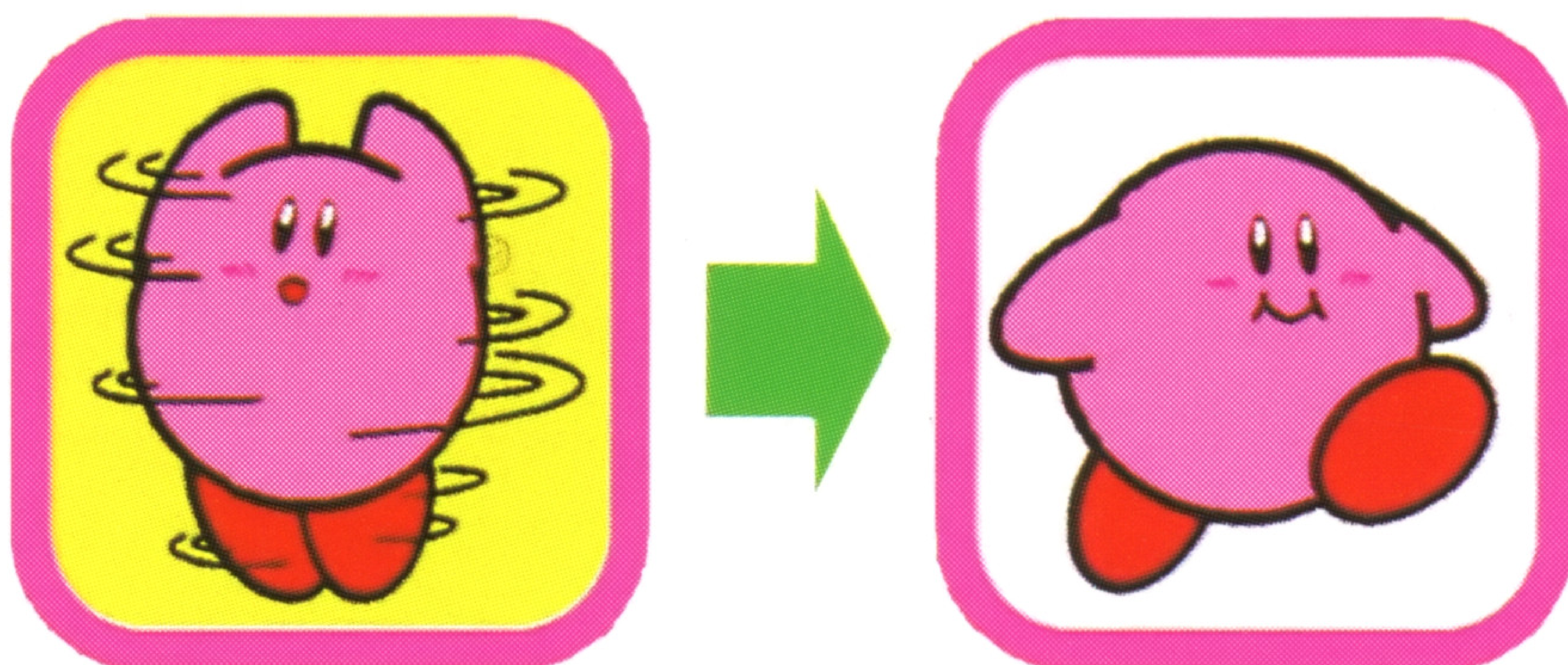
※能力使用中にBボタンを押すと、能力を解除できます。

能力を持った状態でコース外に落ちた場合、あるいはバイタリティがなくなった場合は、持っていた能力は失ってしまいますが、能力をなくさない限りは次のホールへ持ち越すことができます。ただし、コースでのプレイが終了すると手持ちの能力もそのコースで終了となります。

ボールがコース外に落ちると・・・・



パネルの能力表示がノーマル状態になります。



デデデ大王との対戦

1プレイゲームで8コースを終了後、いよいよデデデ大王との対戦が可能になります。今度はなにやら強力な助人を従えて、カービィが来るのを今か今かと待ち受けているらしいのです。さァ、デデデ大王を倒して、プププランドの星たちを取り戻しましょう。



※デデデ大王との対戦には、できるだけたくさんのストックを持って臨みましょう。
※デデデ大王との対戦の際には、パワーメーターが表示されず、　常にマックスパワーの状態でボールをショットすることができます。

コンティニュー

コンティニュー（1プレイゲーム）

ボールを全て失ってしまうとゲームオーバーとなり、右の画面でコンティニューかゲームエンドのどちらかを選ぶことになります。



コンティニュー	クラスセレクト画面に戻り、クリアできなかったコースをやり直す。
ゲームエンド	タイトル画面に戻り最初から選び直す。

戻る

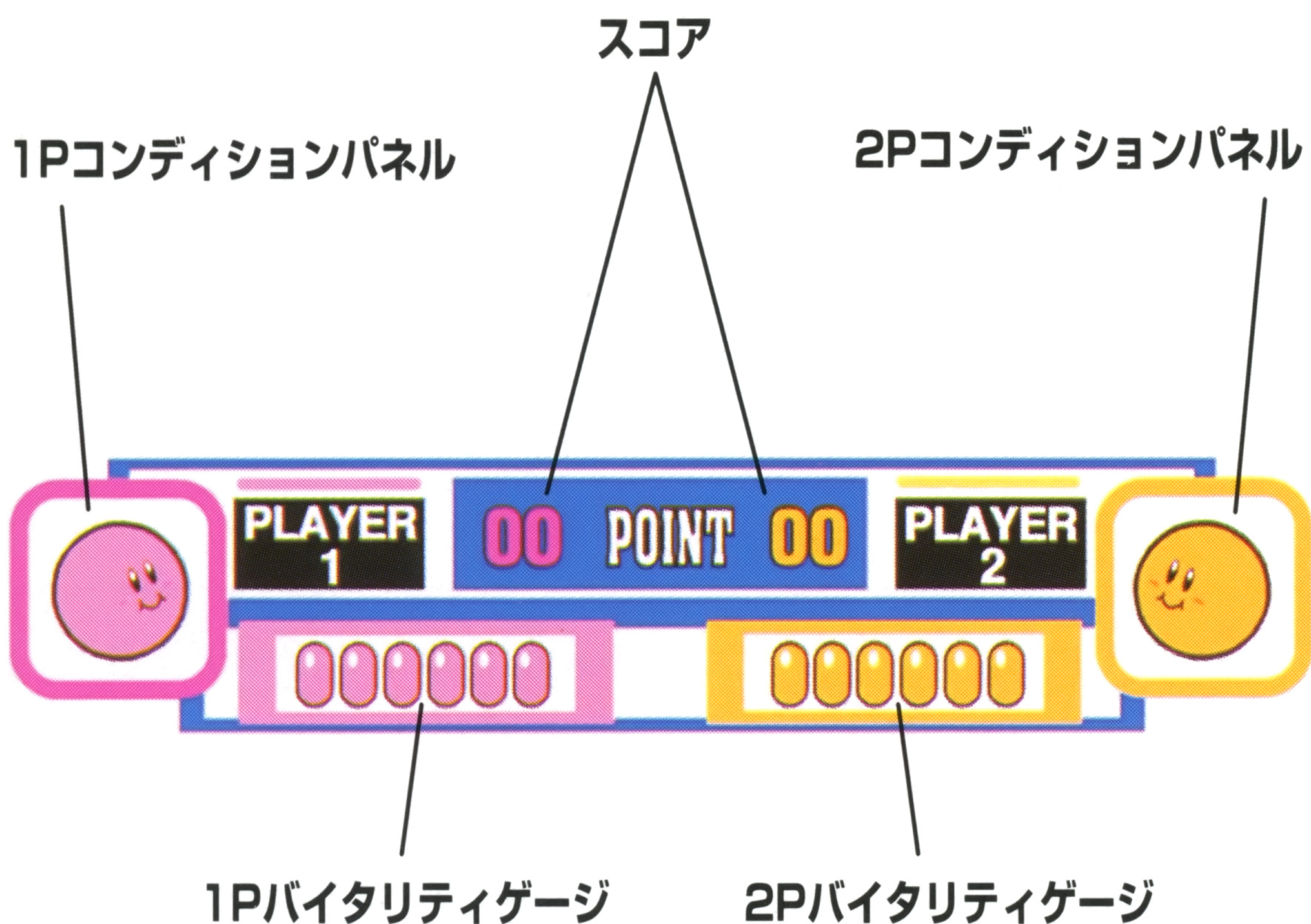
ゲームの途中からコースセレクト画面やタイトル画面に戻りたければ、スタートボタンで右画面のパネルを開きます。





2人用ルール

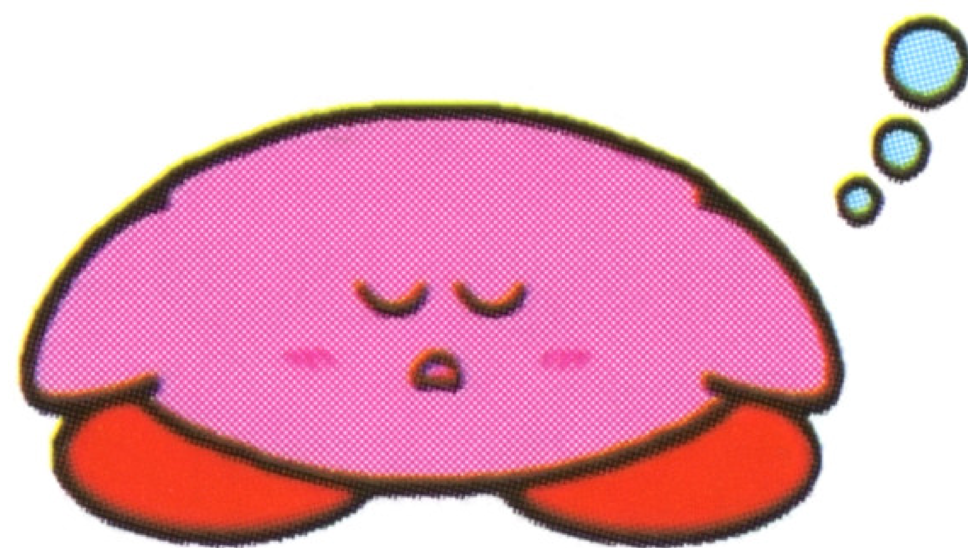
インフォパネル



※1人用と同様のものは省略しています。

●バイタリティ

それぞれのワクに6つ与えられます。バイタリティが0になった方は1回休みとなります。



●スコア

2人用はポイント制となっており、プレイ中のコースにおけるトータルスコアがここに表示されます。

●1P用・2P用コンディションパネル

能力を取得した時や、能力が入れ換わった状態を表示します。2P側のカービィは、黄色で表示されます。

コースセレクト

コースセレクト画面に表示された4つのコースは、十字ボタンの左右で自由に選ぶことができます。コースを選んだら、スタートボタンかAボタンで決定してください。

※1プレイゲームで、全コースメダルを取得すると、2プレイゲームだけに関するプレゼントがもらえます。



ウィスピーウッズコース

シャイン・ブライトコース

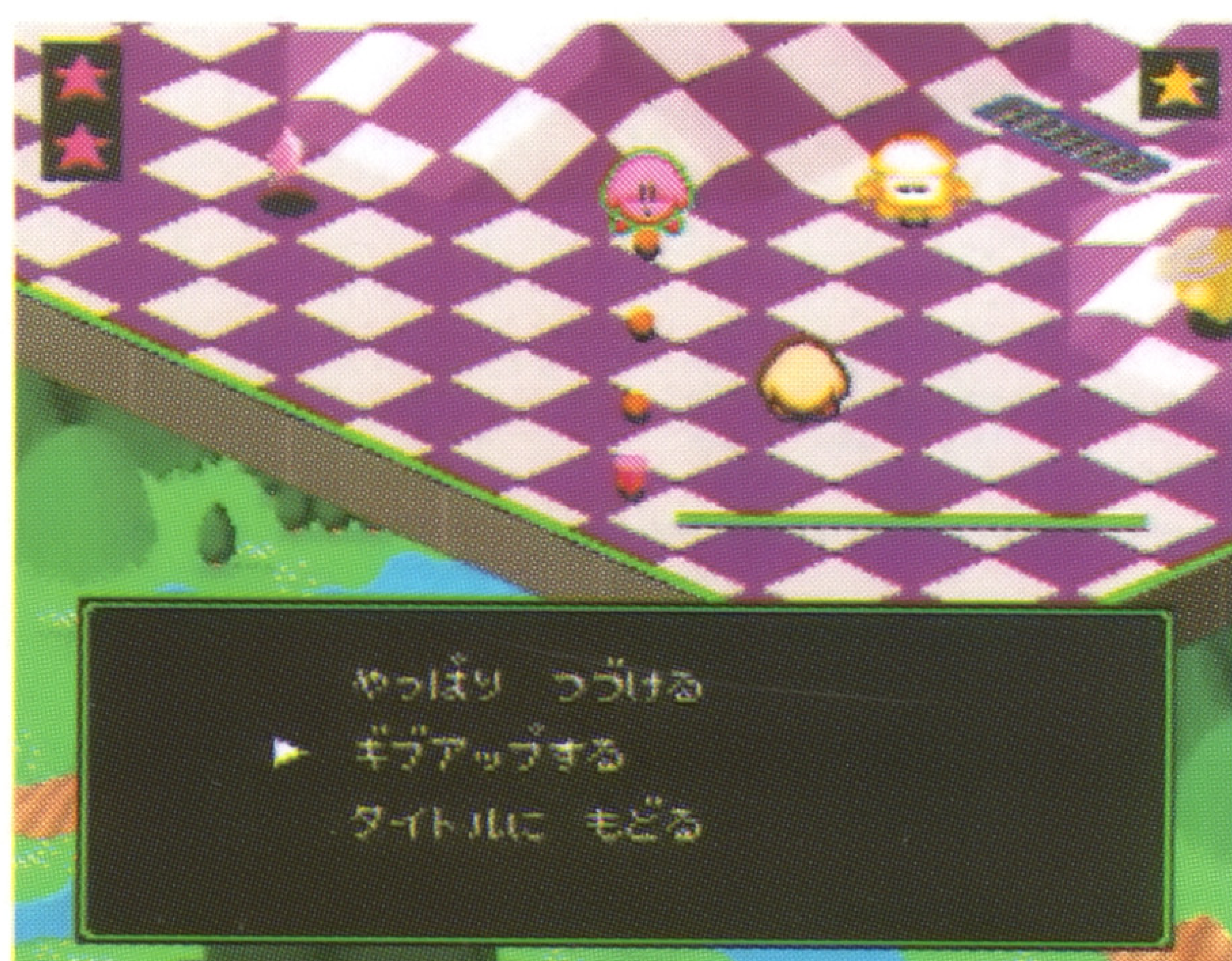
クラッココース

ゴルドーコース

2人用ゲームにおけるスコアはポイント制になっており、8ホールの合計ポイントの高い方がそのコースでの勝者となります。コースでのプレイが終了するとお互いのスコアが表示され、つづいてコースセレクト画面に勝敗が表示されます。

ギブアップ

ゲームの途中でギブアップをするか、タイトル画面に戻りたければ、スタートボタンで右画面のパネルを開き、Aボタンで決定します。



ハンディキャップ設定

ゲームを始める前の先攻・後攻の決定と、相手とのハンディキャップをこの画面で設定します。

お互いのダイスが回転するので、Aボタン決定することで目を出します。数の大きい方が先攻となります。同じ数の時は再びダイスが回転します。



十字ボタンの上下で各項目を選び、左右でハンディ設定します。

SHOT POWER	ショットする時の強さを変えて、飛距離に差をつけることができます。	
パワー100%	パワー90%	パワー80%

GUIDE LENGTH	ガイドラインを、何バウンド目まで表示するのかを設定できます。	
3バウンド	2バウンド	1バウンド

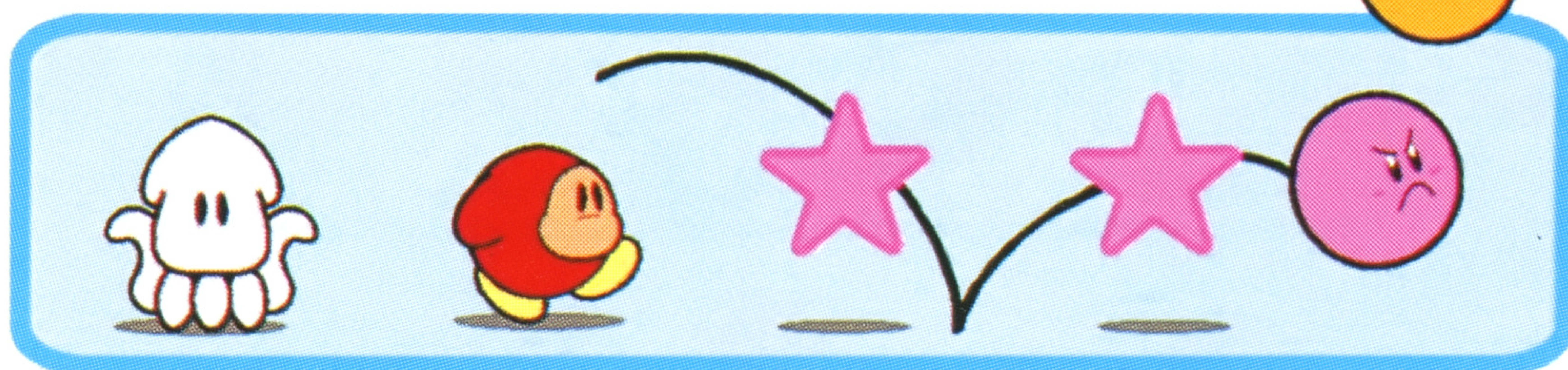
MARKER SPEED	トップ、バックスピンを決定する際のマーカーのスピードを設定できます。	
ふつう	ややはやい	はやい

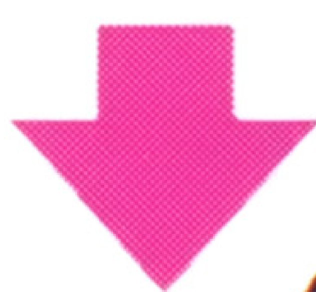
十字ボタンでカーソルをEXITに移動して、スタートかAボタンで決定することができます。

ルール

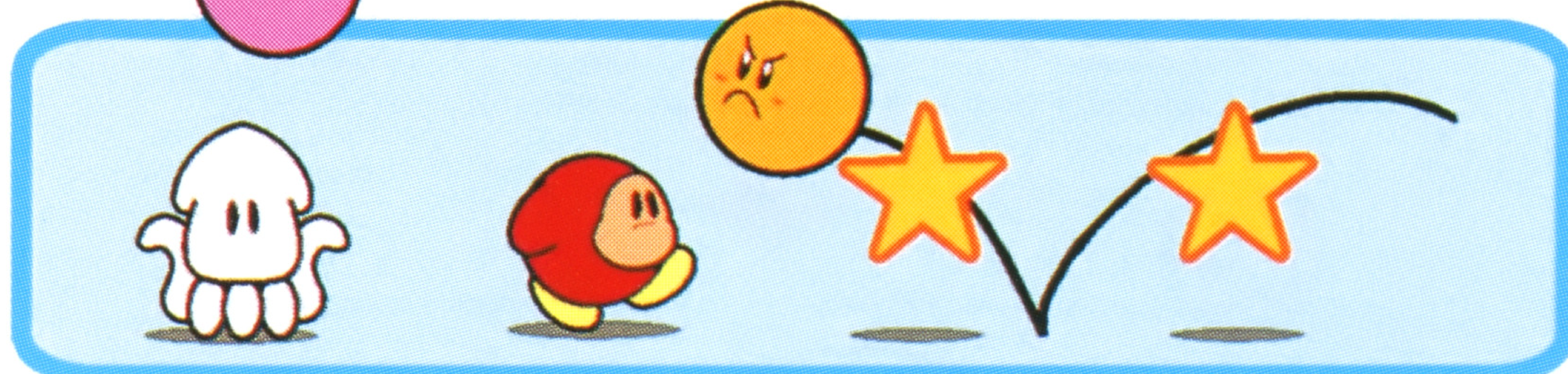
先攻から順番に1打ずつ交代でプレイしていきます。1P側がクリアした星はピンク色になり、2P側は黄色になります。ただし、自分の星(ポイント)に相手のボールがぶつかると、相手の星になって、星の色も入れ換わってしまいます。もちろん、その逆もあります。

1P側がポイントにした星でも・・・。

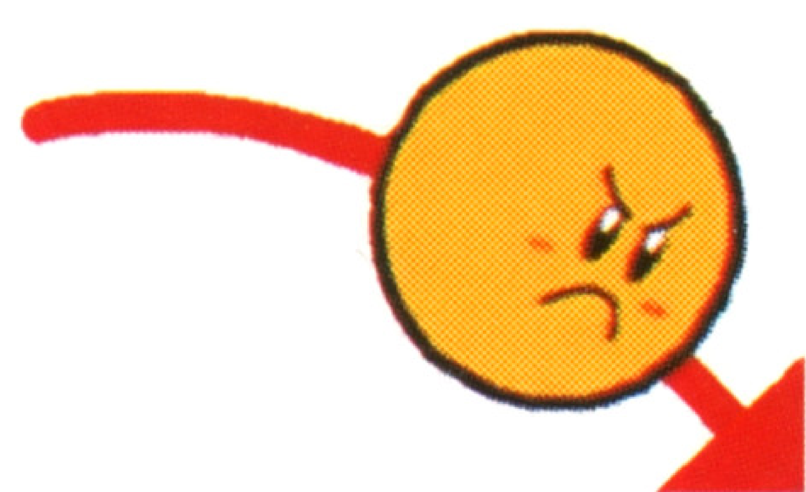




2P側がぶつかると2P側のポイントに。



どちらかがカップインしてプレイ中のホールを終了するまでは、星は何度でも色を変える(ポイントを奪う)ことができます。ポイントに関係なく、そのホールでカップインした方が次のホールで先攻となります。



カップイン





次のホールは先攻だ。

スコア

最後に残った敵がカップになりますが、その時カップの上には星が2個現れます。カップインしても、カップ上に表示された星をクリアしなければ、ポイントにはなりません。

★カップ上の星をクリアすると2ポイント

1Pショット

スコア　2　　スコア　0

2Pショット

0　　3

0　　5

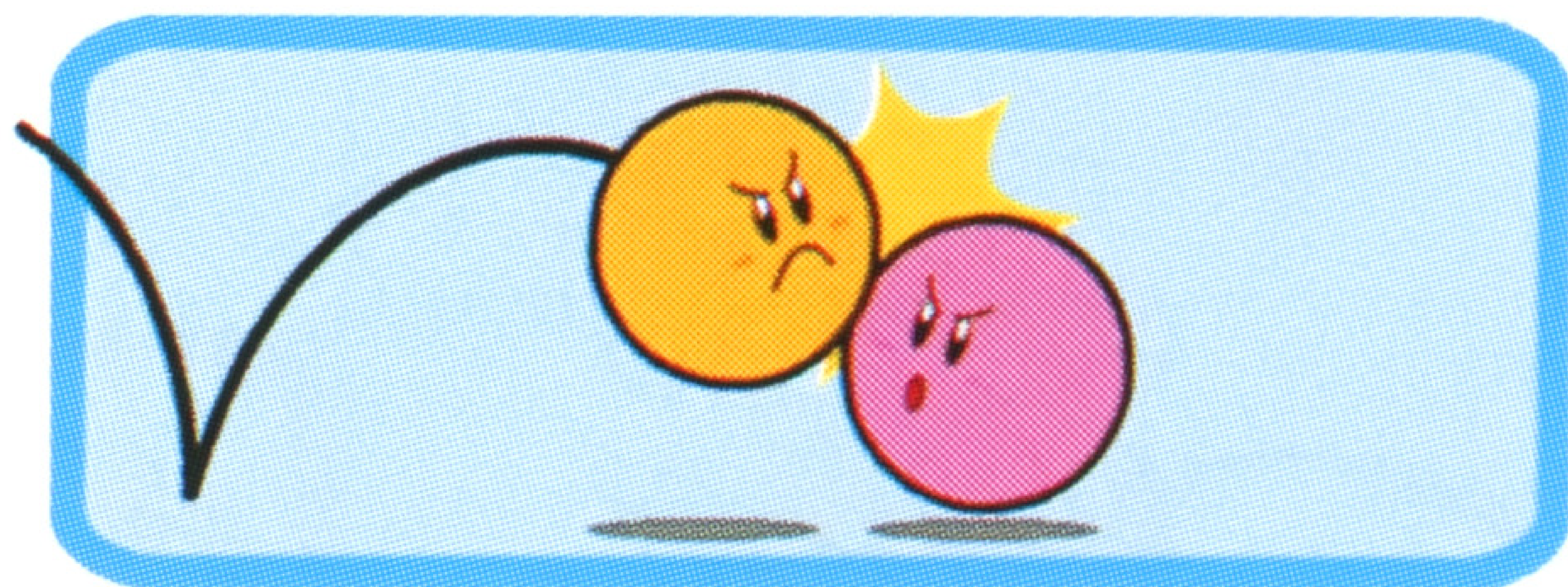
手に入れたポイントは、画面の左右両端に表示されます。

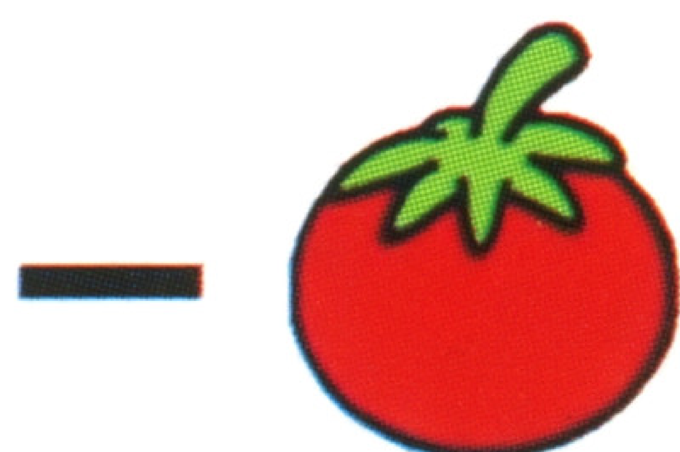


バイタリティ

バイタリティは最初6つ与えられます。1プレイゲームと同様に1打で1つ減ります。バイタリティが0になると**1回休み**となり、次の番はバイタリティ4つの状態から始めることになります。

●自分のボールを相手のボールに当てることで、相手のバイタリティを1つ減らすことができます。

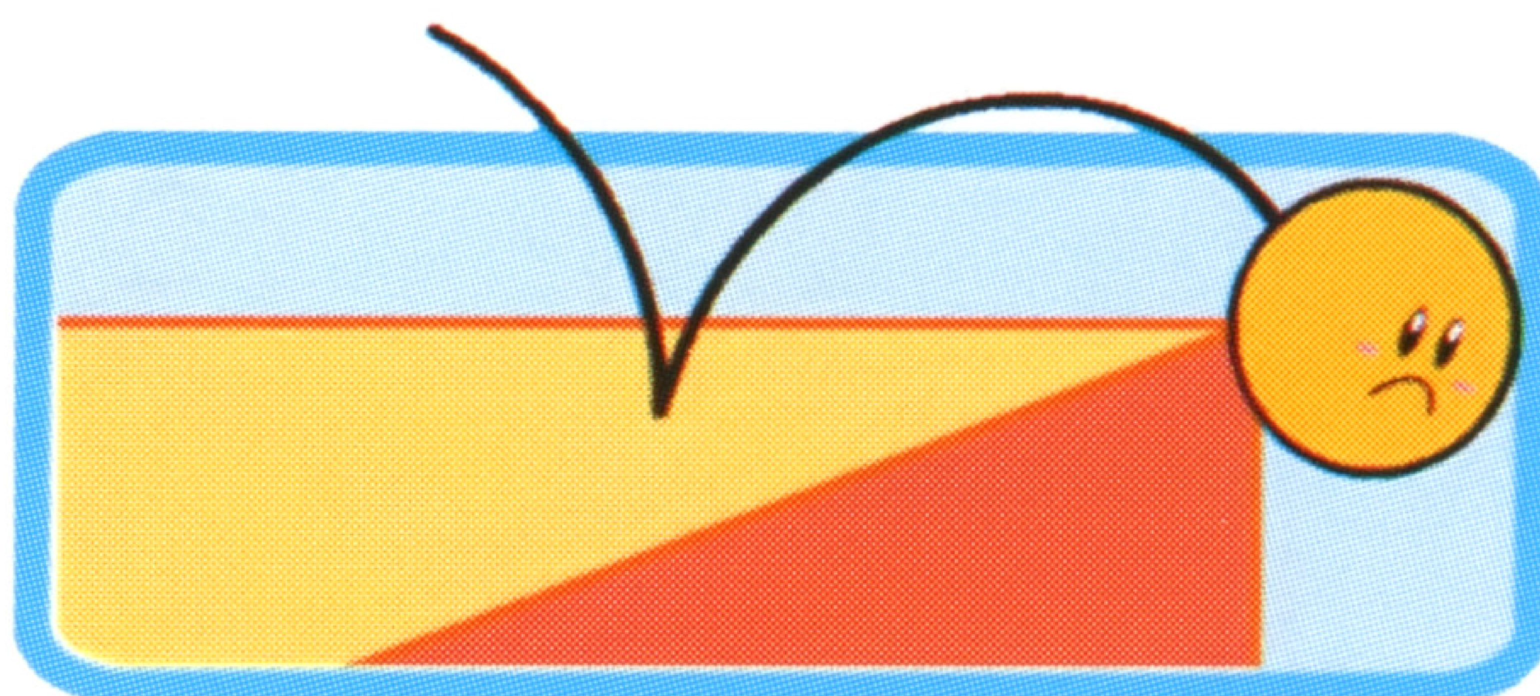


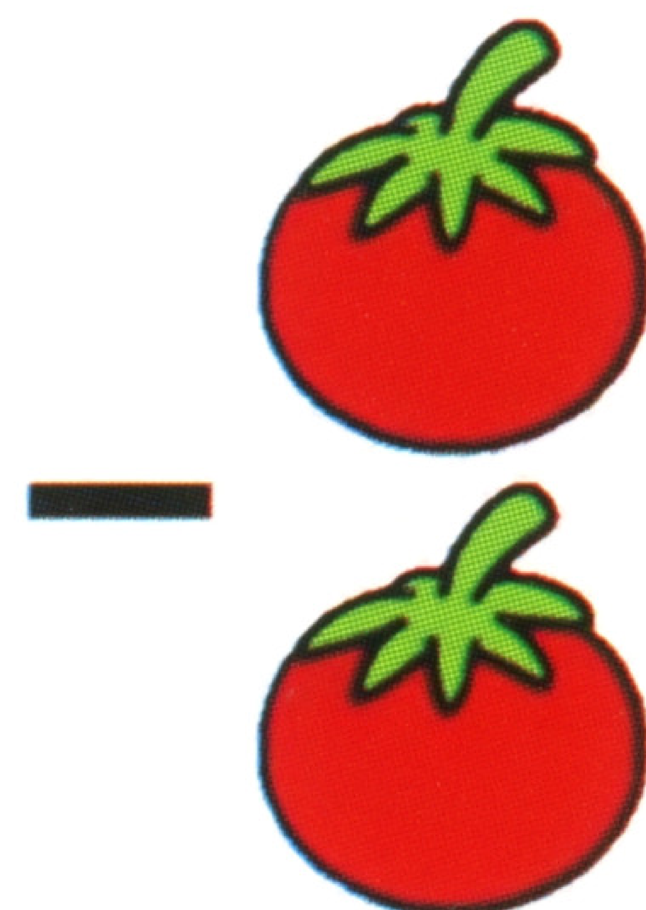


※能力を使用しながら、相手にぶつかった場合は、より大きなダメージを与えることができます。

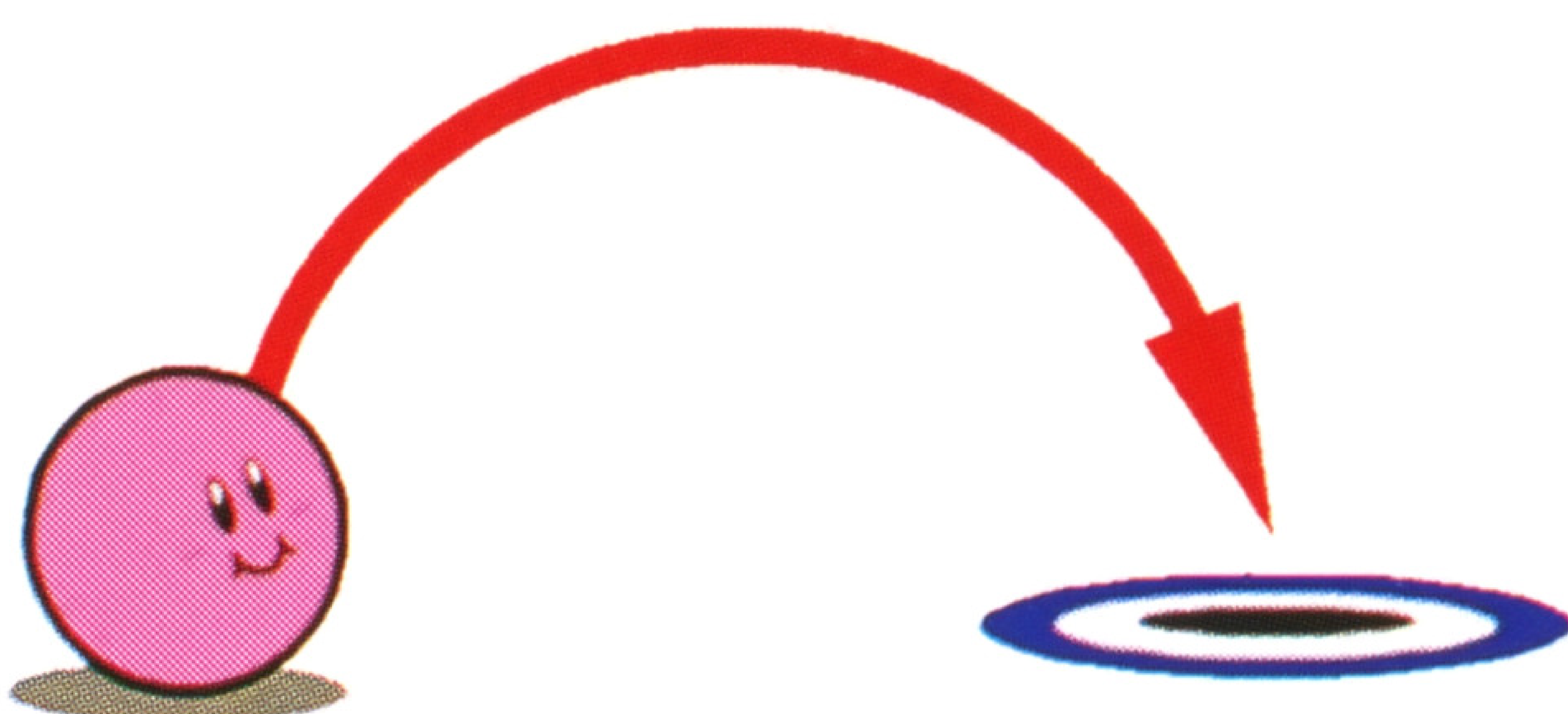
※相手のボールと接している状態でショットした場合は、相手のボールには当たりません。

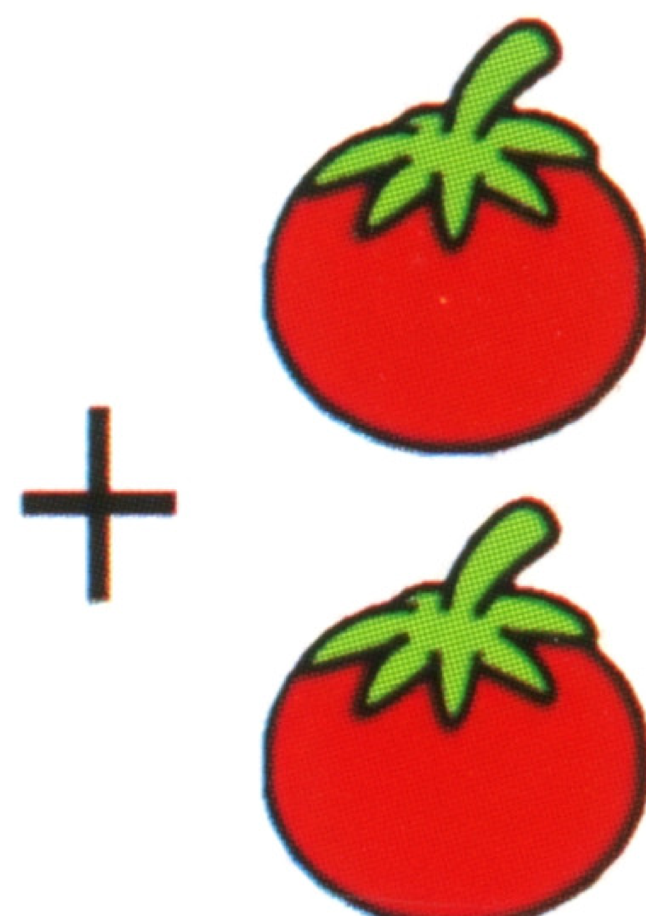
●マップ外に自分のボールを落としてしまうと、自分のバイタリティが2つ減ります。





●カップインした方は、ポイント差に関係無くバイタリティを2つ得ることができます。

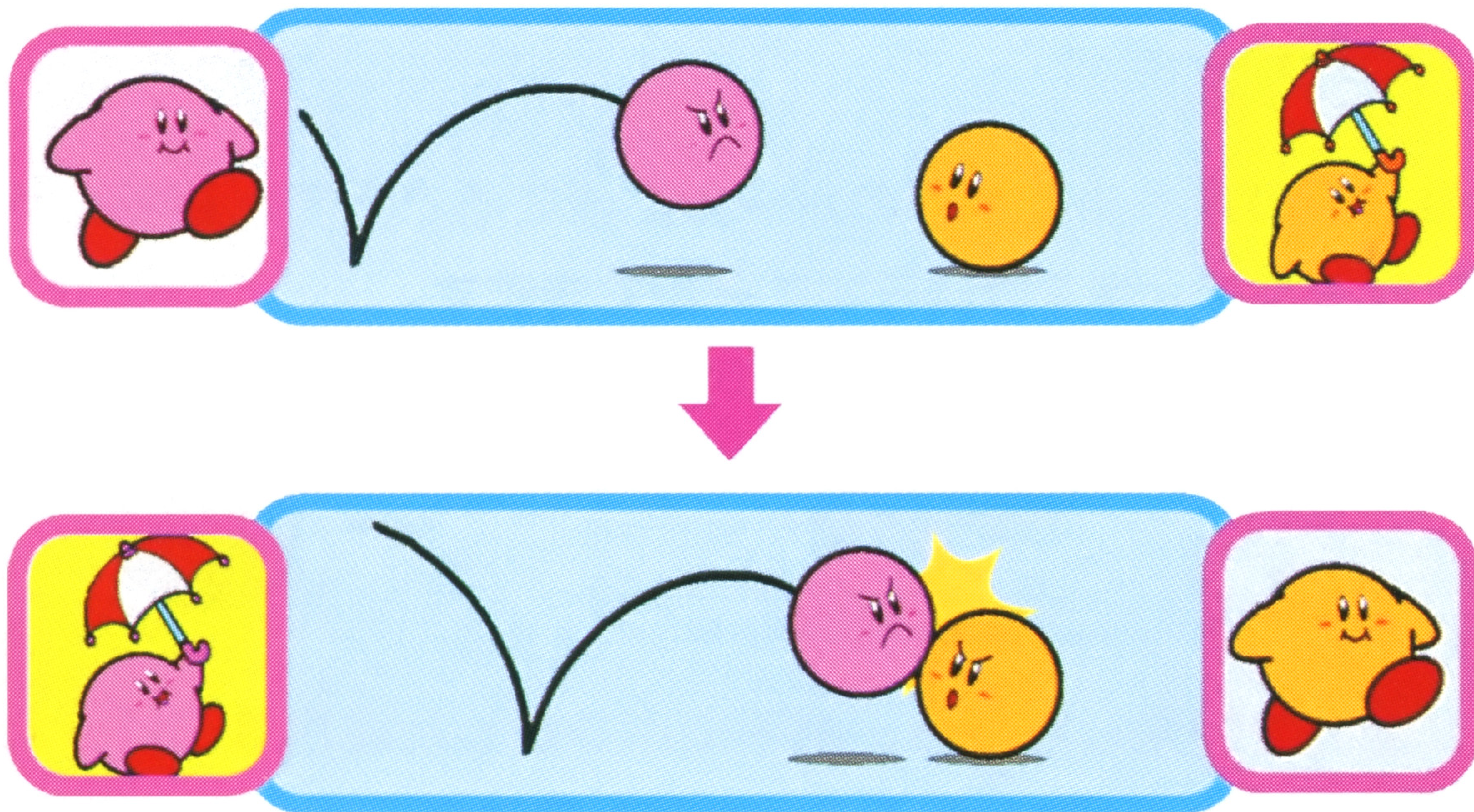




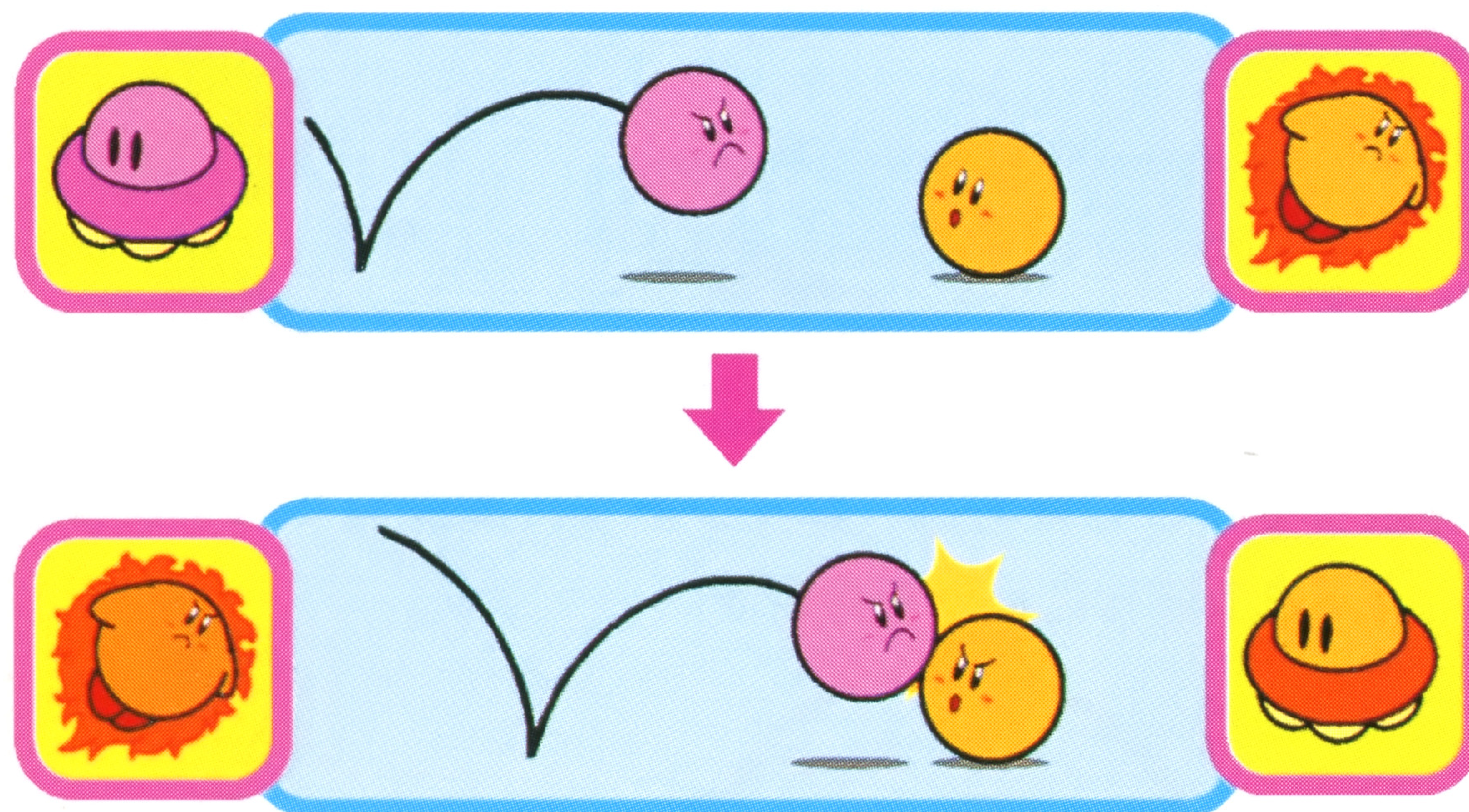
※2プレイゲームには、持ち球の制限がありません。

能力の交換

相手が何らかの能力を持っていた場合、相手のボールにぶつかることによって、その能力を奪い取ることができます。



お互いが何らかの能力を持っていた場合、相手のボールにぶつかることによって自分の能力と相手の能力を交換できます。



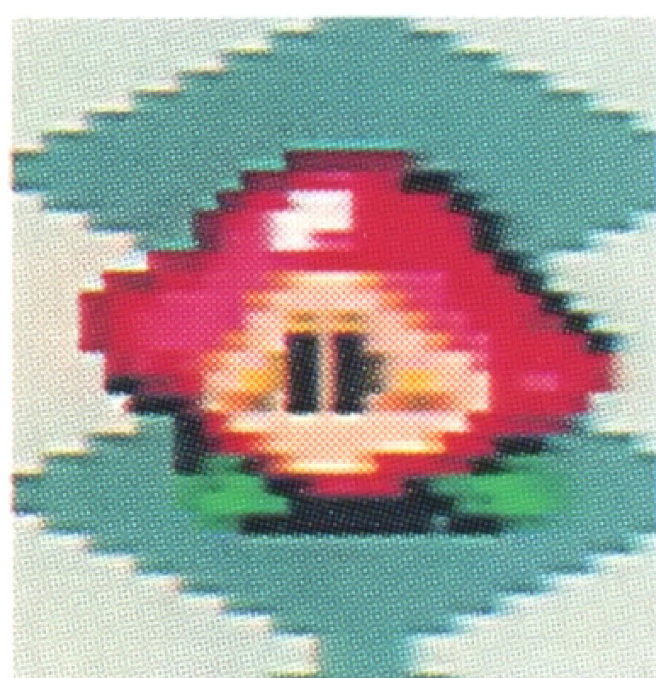
※相手がニードルやストーン能力を使用中だったり、自分が能力を使用しながら相手にぶつかったりすると能力の交換はできません。

敵キャラクター・スイッチ・ヤクモノ

普通のキャラクター

能力もダメージもなく、クリアするとただ星になるだけのキャラクターです。

ワドルディー



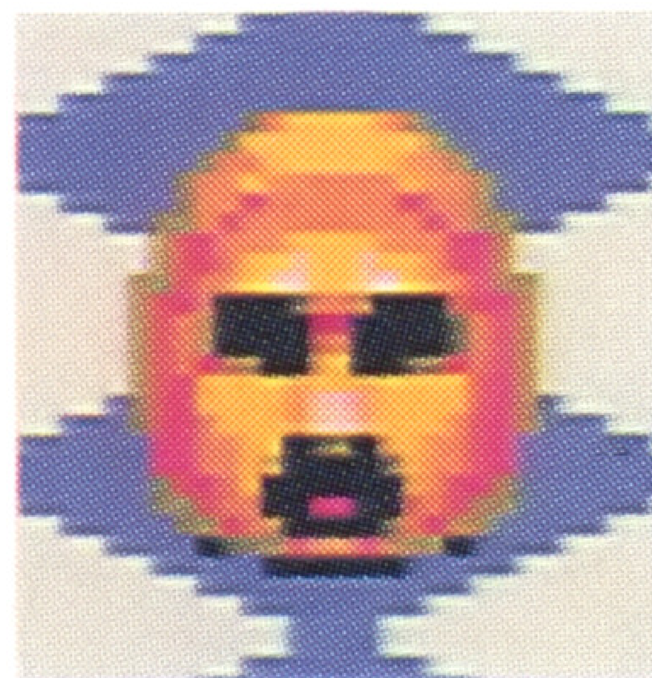
スクイッシー



ブルームハッター



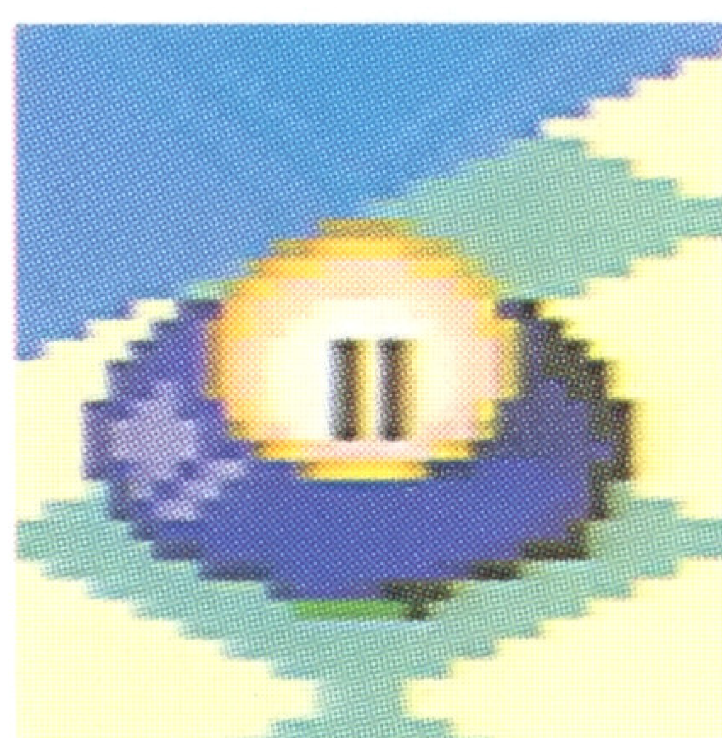
カブー



空中にいるキャラクター

空中に浮いているのでクリアするのが困難ですが、ガイドラインの影と、キャラクターの影が重なるように狙うのがコツです。後は、うまくパワー調整をしてクリアしてください。

ユーフォー

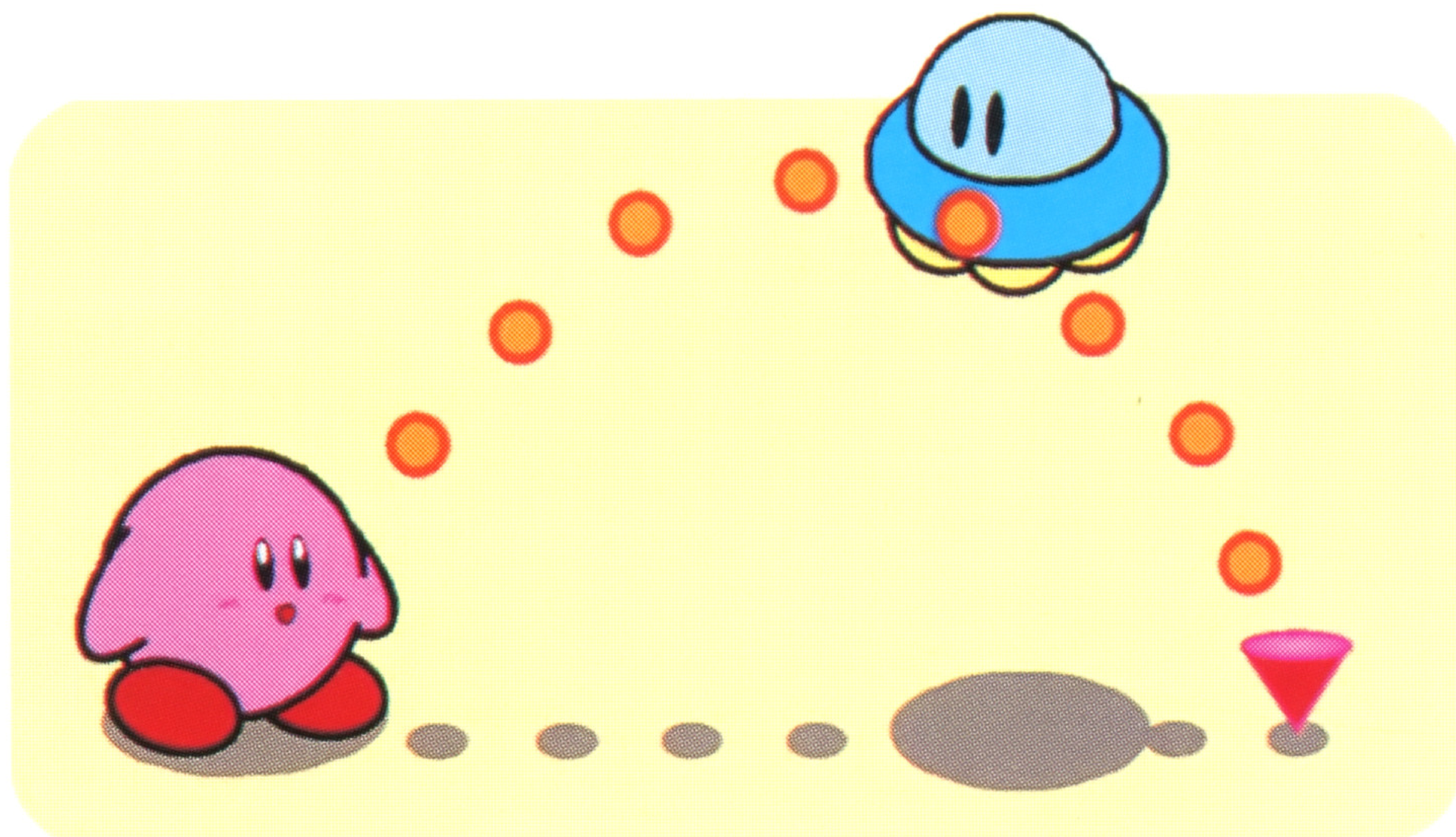


アンプキン



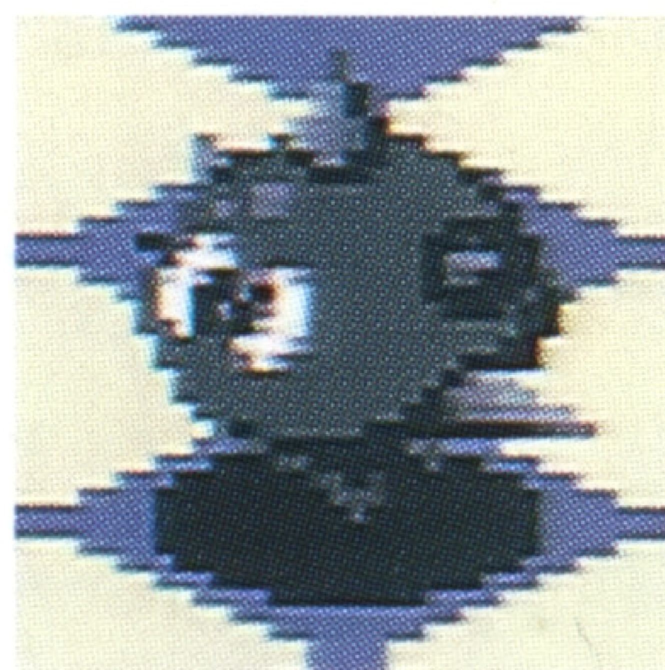
ギャスパー





当たると痛いキャラクター

ゴルドーに当たると、ダメージを受けてバイタリティが1つ減ります。クリアして星にすることはできません。



クラッコのビームに当たると、ダメージを受けてバイタリティが1つ減りますが、スパーク能力を使用することでクラッコを破壊することができます。



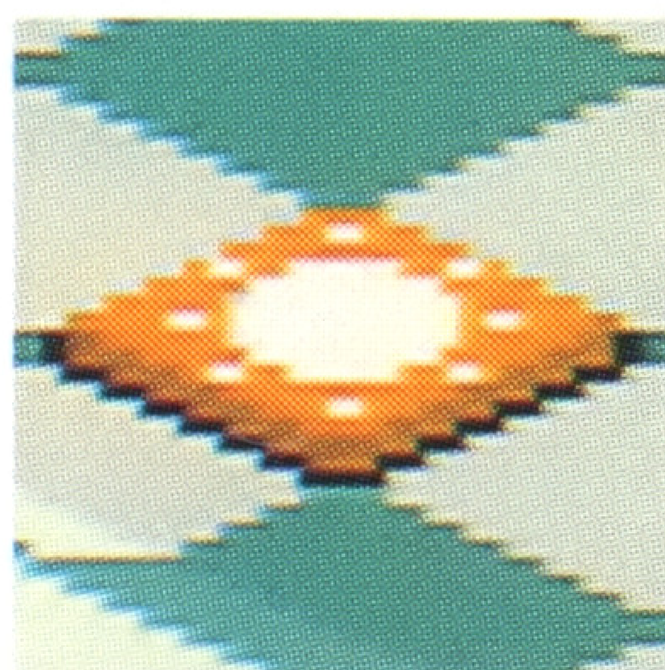
チェンジャー(2プレイゲーム)

この敵キャラクターに当たると能力の表示がスロット式に変わり、Aボタンを押した時に表示された能力が手に入ります。
ただし、当たる時にAボタンを押していると、スロットはしません。



昼夜スイッチ(2プレイゲーム)

右のようなスイッチを押すと、そのホールでの相手の星(ポイント)と自分の星を入れ換えることができます。スイッチはそのホールで3回しか使用できません。

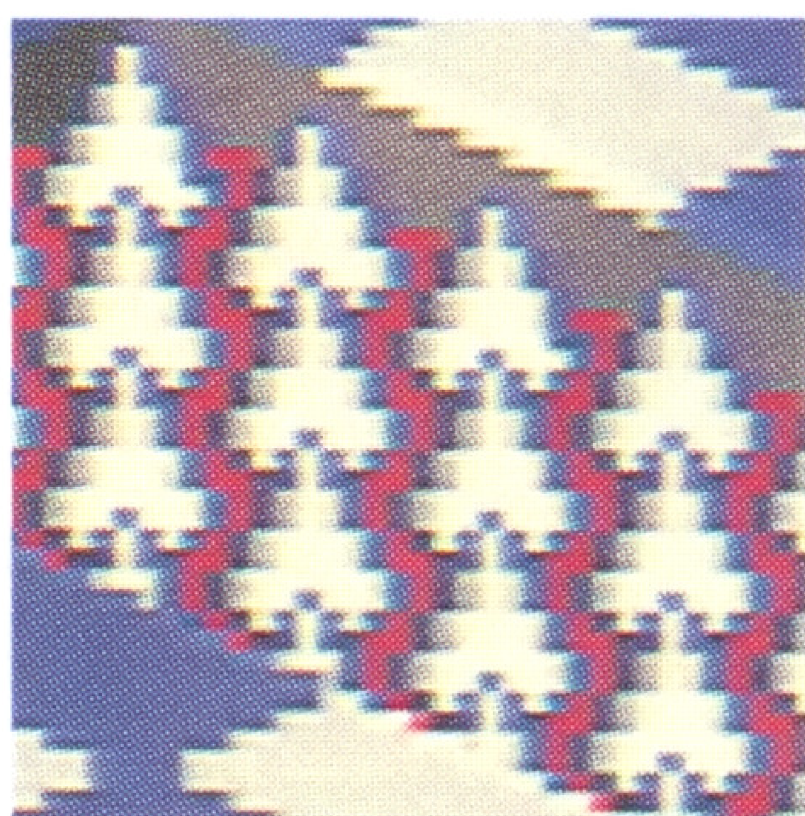






キックパネル

どんな角度からボールが飛んできても、このパネルに当たると矢印の方向に転がっていきます。



ダメージゾーン

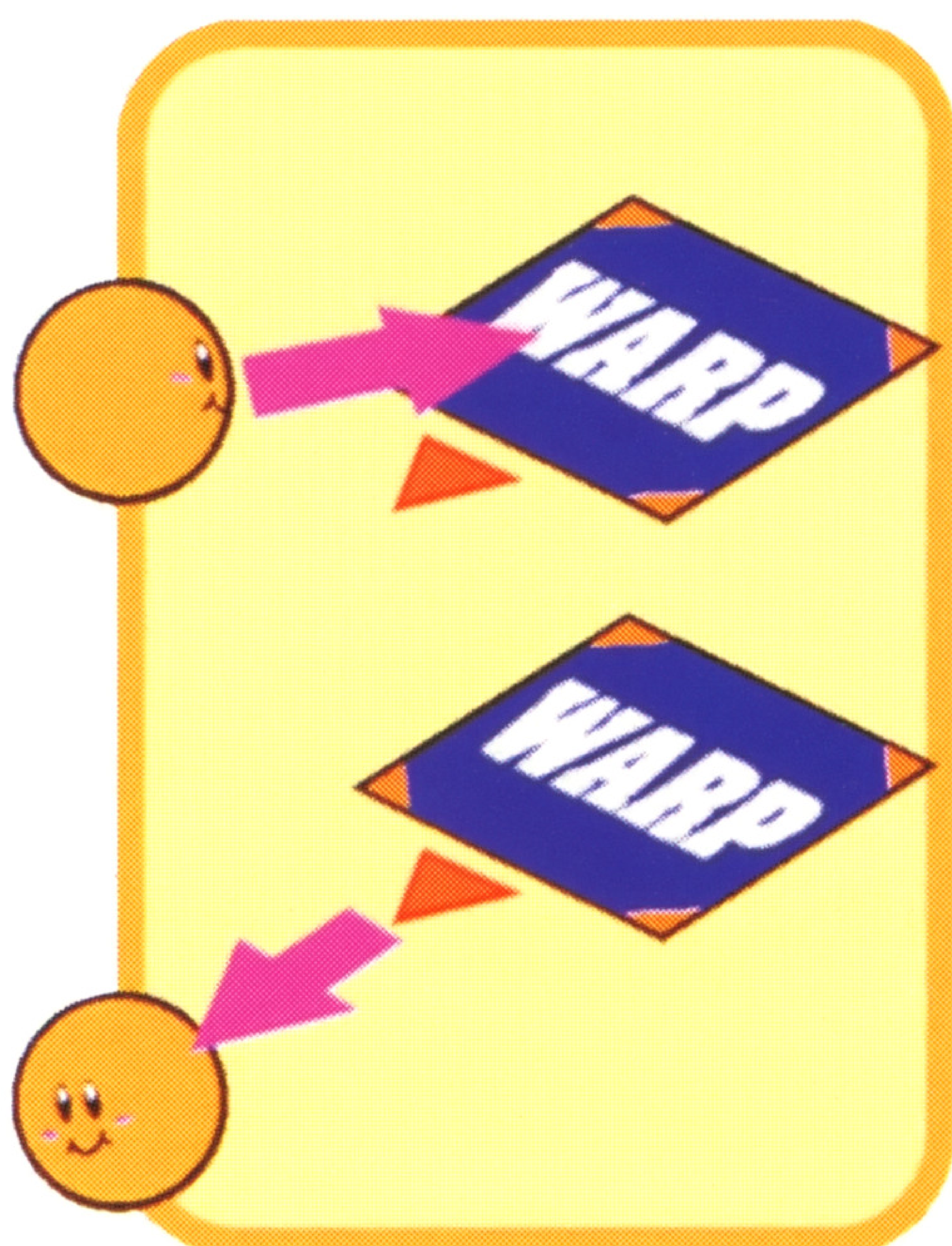
このパネルの上にボールがのると、バイタリティが1つ減ります。



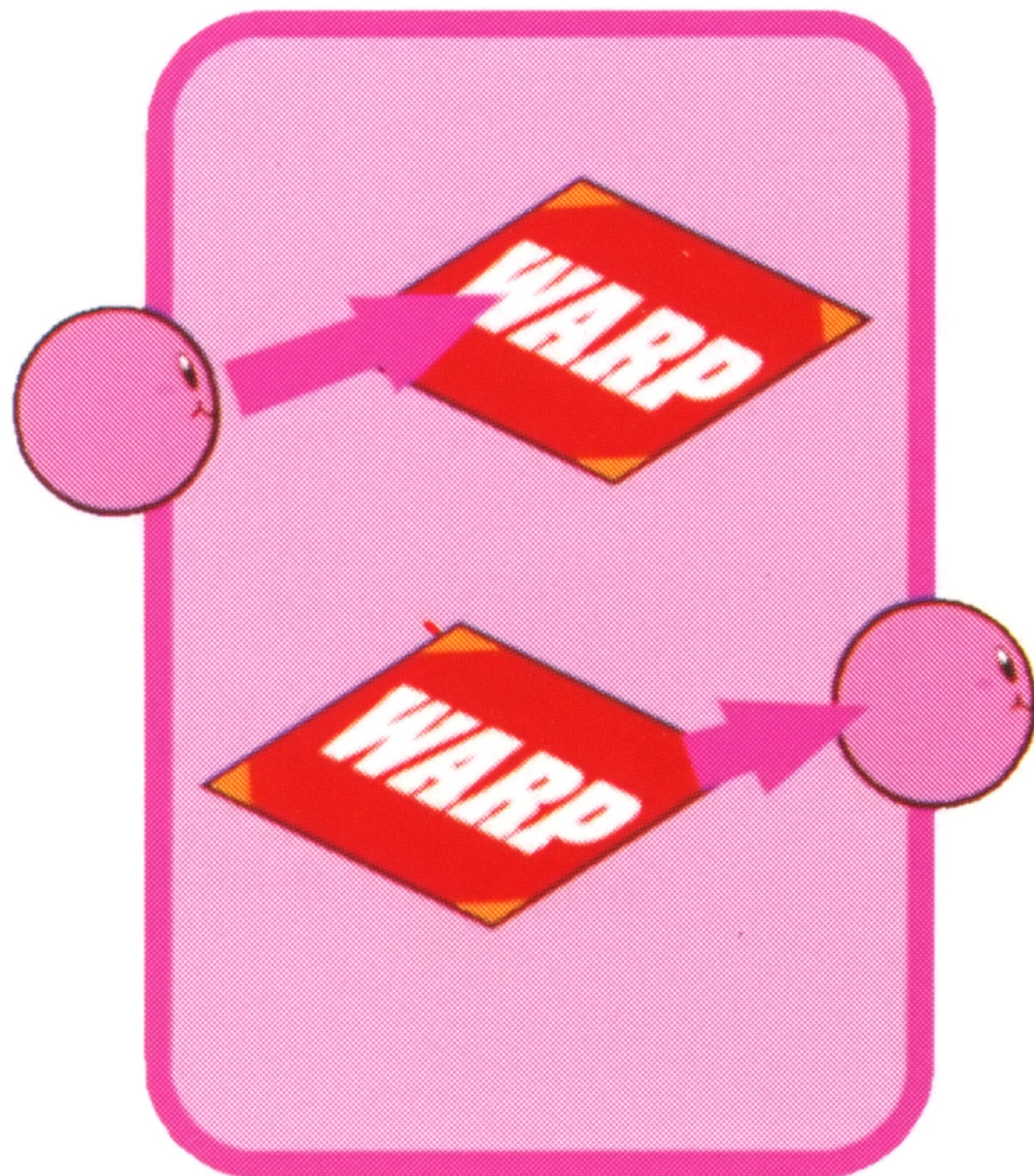
ワープパネル

ボールがパネルからパネルへ瞬間移動します。三角矢印のついたワープパネルはその方向に出て行きますが、矢印の無い赤いパネルの場合は入った時の進行方向と同じ向きに出て行きます。

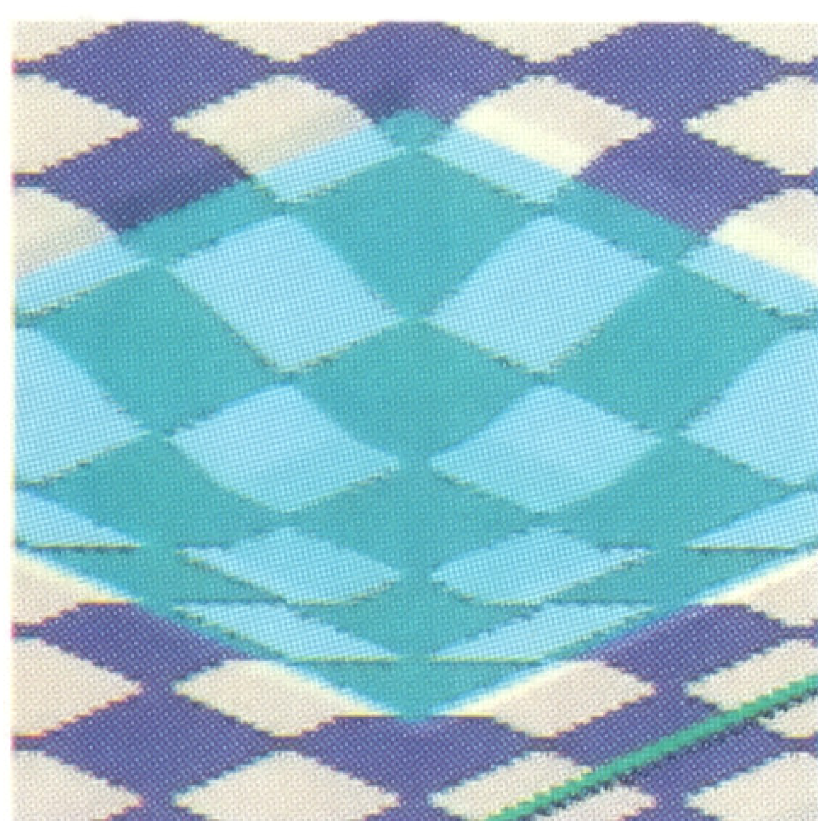
矢印アリ



矢印ナシ



池



水が満たされていて、ボールが落ちると脱出するのが困難です。
スイッチがある場合はそれを押すことで水を出したり消したりすることができます。

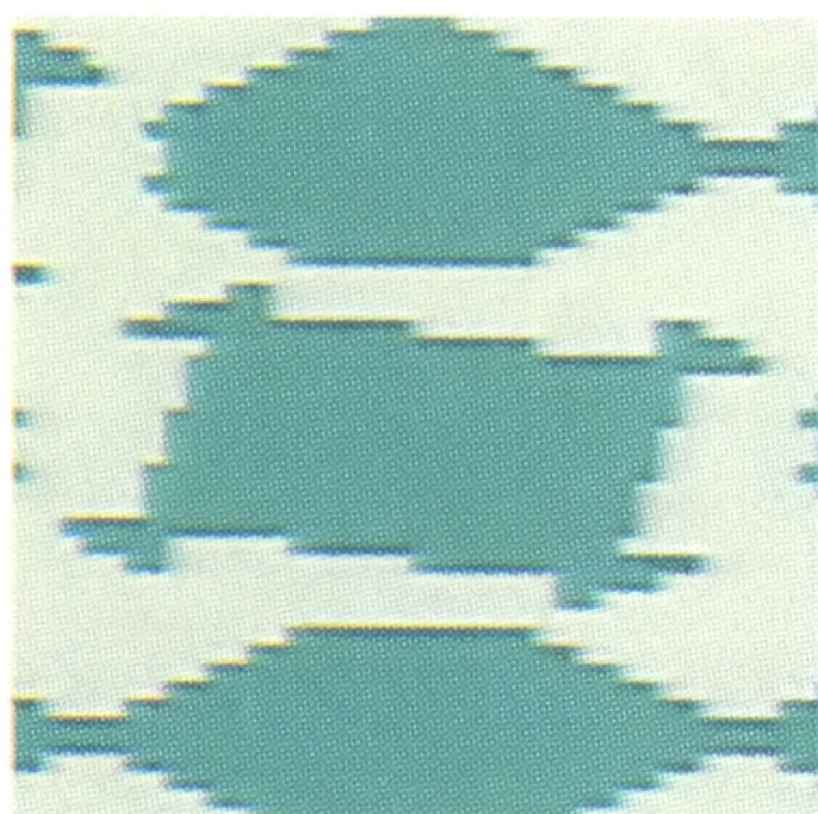


を押すと
水が入る。

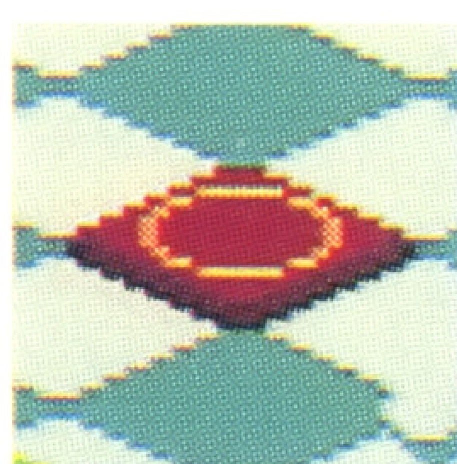


を押すと
無くなる。

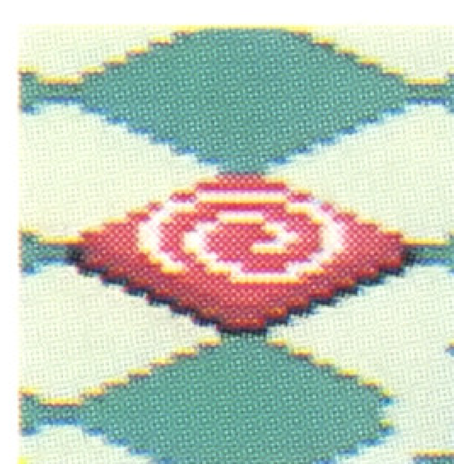
ターンテーブル



スイッチを押すとパネルがグルグル回りだし、ボールを転がしてしまいます。



を押すと
回転。



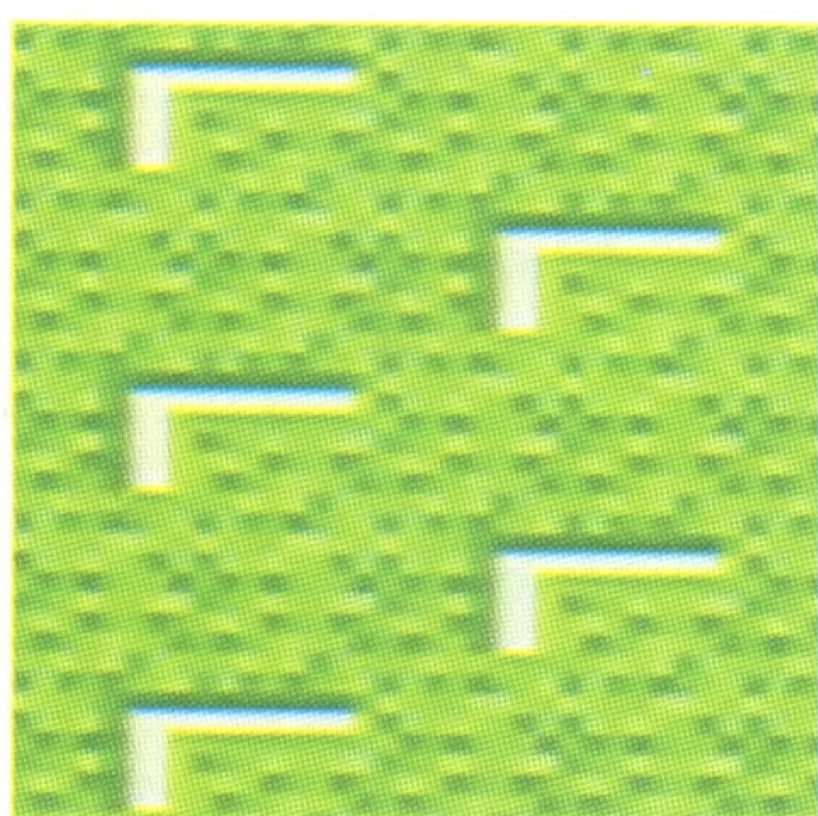
を押すと
止まる。

バンカー

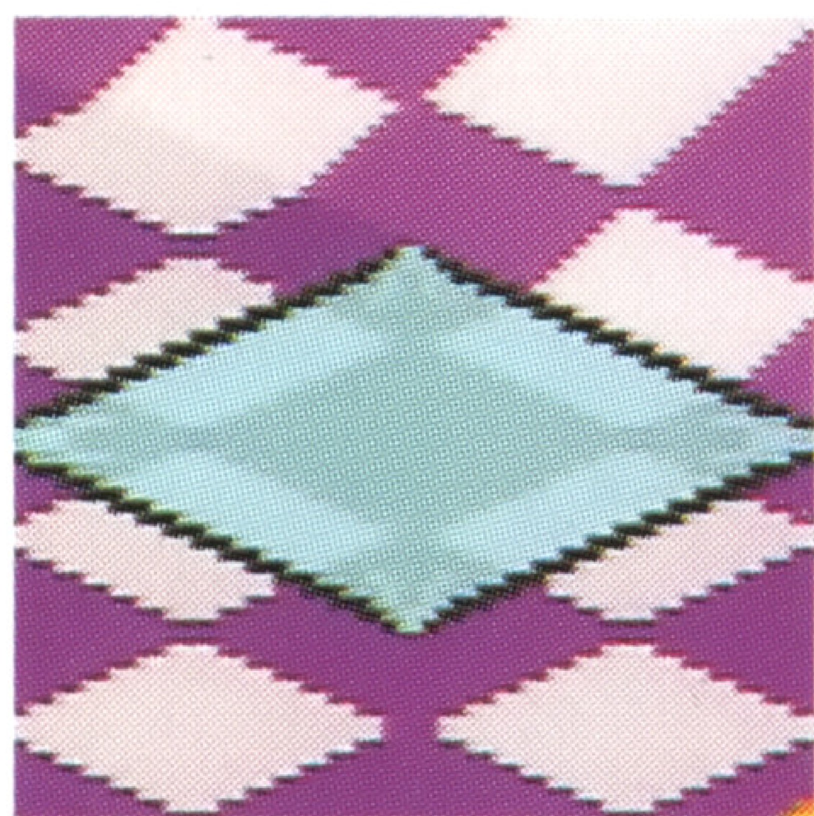


砂がしきつめられたパネルで、ボールの勢いを止めてしまいます。

芝

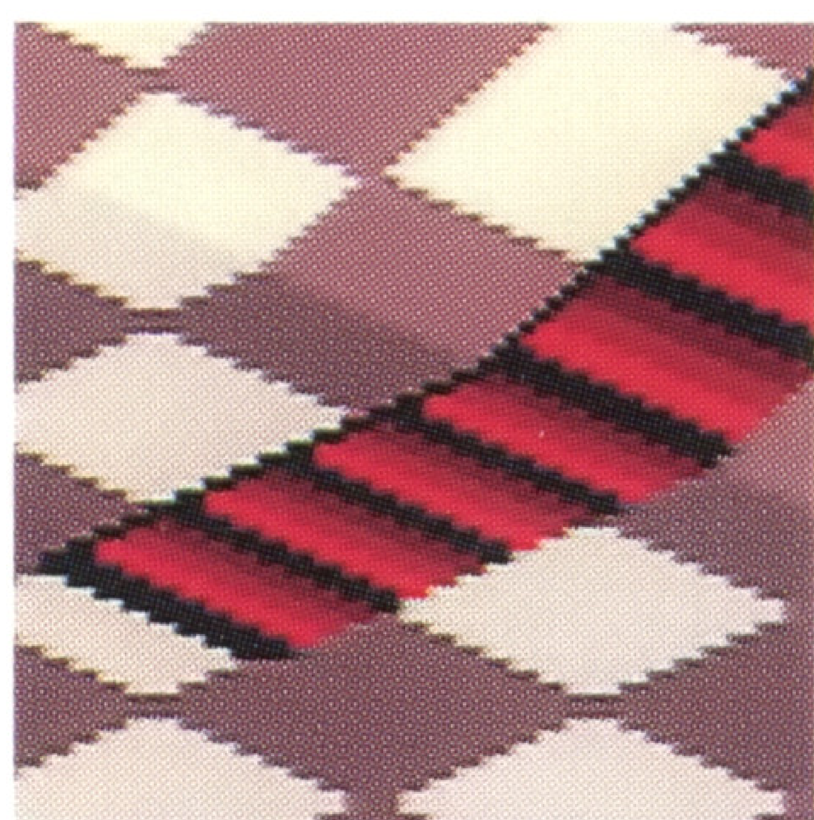


このパネルの上を転がると、矢印の方向に曲がっていきます。



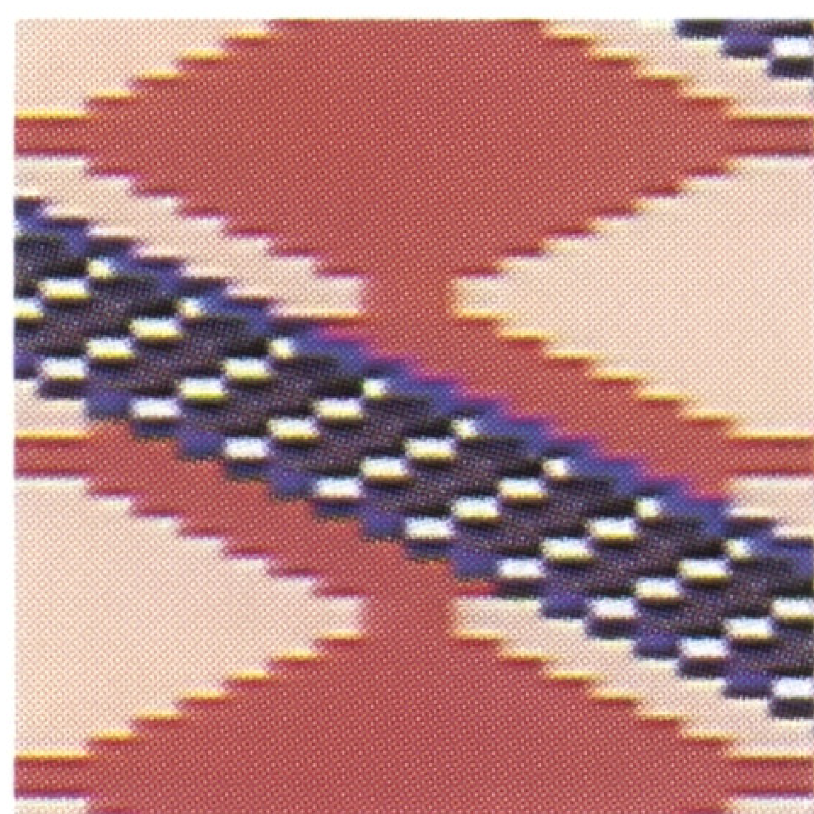
トランポリン

ボールがこの上ではずむと、より高く跳ね上がります。



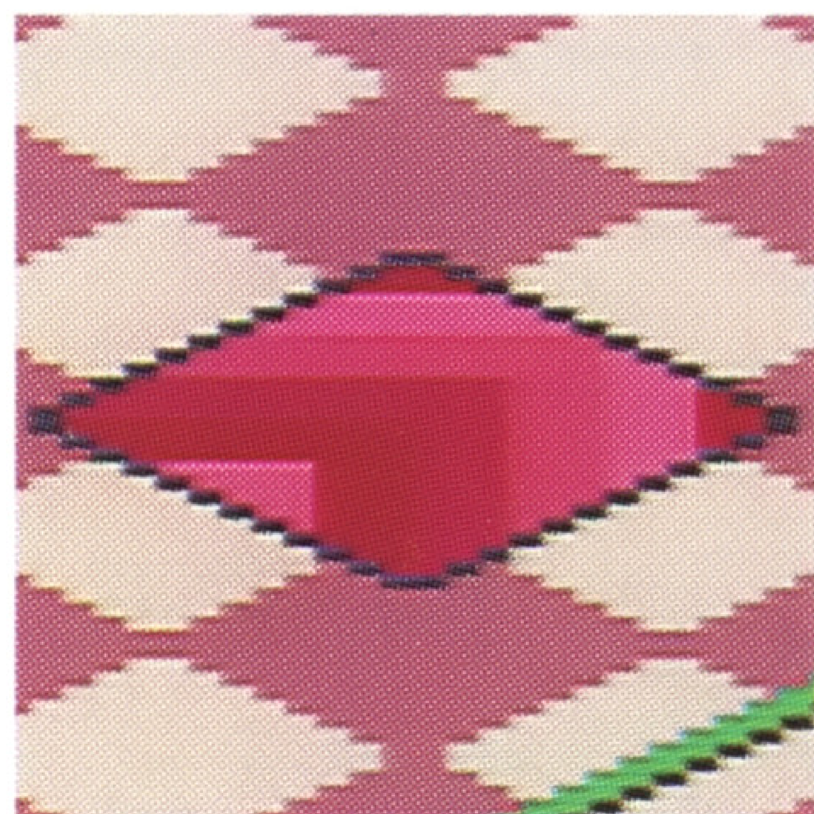
コンベアー

コンベアーの終点までボールをひたすら運んでいきます。



エアカーテン

この上をボールが転がると、風の力でフワフワ吹き上げられてしまいます。



ダッシュパネル

パネルの上にボールがのると、矢印の方向に向かって球が急加速します。パネルの上にのっている時間によって加速力が違います。

また、パネルに当たる角度によって加速する方向も変わります。

使用上の注意

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

3）長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

4）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。

5）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

7）カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

8）スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

このカセット内部には、ゲームの成績をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き挿しをすると、蓄積されていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

980416

EXECUTIVE PRODUCER	山内　溥
PRODUCERS	宮本　茂／岩田　聡
CO-PRODUCERS	酒井　康裕／清水　隆雄
DIRECTOR	斉藤　崇
PROGRAMMERS	阿部　哲也／郡司　照幸／乙黒　誠二／高橋　芳美 金井　誠／三津原　敏／中島　圭
MAP CAD PROGRAMMERS	菅　浩秋／河越　巧
C.G.DESIGNERS	橋口　茂／橋倉　正／三浦　和弥
MAP DESIGNERS	下村　真一／田辺　賢輔／藤井　英樹
COMPOSER	安藤浩和
ORIGINALLY DESIGNED BY	菱田　達也／高橋　伸也
SPECIAL THANKS TO	石田　聡／帯金　千恵子／角井　博信／山城　重喜
MANUAL EDITOR	藤井　英樹
ILLUSTRATORS	藤井　英樹／春花　良紀



任天堂株式会社

本　　社	〒605	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.（075）541-6113（代）
東京支店	〒111	東京都台東区浅草橋5丁目21番5号 TEL.（03）5820-2251（代）
大阪支店	〒531	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL.（06）376-5950（代）
名古屋営業所	〒451	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL.（052）571-2506（代）
岡山営業所	〒700	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL.（086）252-1821（代）
札幌営業所	〒060	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL.（011）621-0513（代）

G950819
SHVC-CG